

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT*(TGT)TERHADAP
HASIL BELAJAR IPA KELAS VDI
MIN 2 BANDAR LAMPUNG**



Skripsi

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana
Strata I (SI) dalam Ilmu Tarbiyah**

Oleh :

AYU NURSIFA

NPM.1411100015

Jurusan: PGMI

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1439 H/2018 M**

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP
HASIL BELAJAR IPA KELAS V DI
MIN 2 BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Strata I (SI) dalam Ilmu Tarbiyah**

Oleh

**AYU NURSIFA
NPM.1411100015**

Jurusan: PGMI

Pembimbing I: Drs. H. Abdul Hamid, M.Ag

Pembimbing II: Hasan Sastra Negara, M.Pd.

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1440 H/2019 M**

ABSTRAK

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa, kurangnya keaktifan siswa didalam kelas, banyaknya siswa yang melakukan aktivitas diluar proses pembelajaran, dan hasil belajar siswa dibawah standar ketuntasan minimal. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Efektivitas model pembelajaran *cooperative tipe teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di MIN 2 Bandar Lampung.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan jenis penelitian yang digunakan *quasi eksperimental design*. artinya adalah desain yang dimana terdapat 2 kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Jumlah populasi siswa kelas V adalah 98 siswa, yang kemudian 2 kelas merupakan sampel yaitu kelas V Al-Muizzu berjumlah 33 siswa sebagai kelas kontrol dan V Al-Alim berjumlah 36 siswa sebagai kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil perhitungan uji t diperoleh hasil bahwa menunjukkan hasil uji t, diperoleh $t_{hitung}=5,387$ dan $t_{tabel}= 1,996$ sehingga $t_{hitung}>t_{tabel}$. Hal tersebut Menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima jadi dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *teams games tournament* (TGT) efektif Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V MIN 2 Bandar Lampung .



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE**
TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP
HASIL BELAJAR IPA KELAS V DI MIN 2 BANDAR
LAMPUNG

Nama : Ayu Nursifa
NPM : 1411100015
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I


Drs. H. Abdul Hamid, M.Ag
NIP. 195804171986031002

Pembimbing II


Hasan Sastra Negara, M.Pd.
NIP. -

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


Syofnidah Ifrianti, M.Pd.
NIP. 196910031997022002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let.Kol.H. EndroSuratmin Bandar Lampung Telp: (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul, **"EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR IPA KELAS V MIN 2 BANDAR LAMPUNG"**, disusun oleh **AYU NURSIFA, NPM.1411100015**, Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, telah di ujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Hari/Tanggal: **senin/27mei 2019 pukul 08:00 – 10:00 WIB.**

TIM MUNAQASYAH

Ketua Sidang : Dr. Rubhan Masykur, M.Pd.

Sekretaris : Suhardiansyah, M.Pd.

Penguji Utama : Nurul Hidayah, M.Pd.

Penguji Pendamping I : Drs. Hi. Abdul Hamid, M.Ag.

Penguji Pendamping II : Hasan Sastra Negara, M.Pd.



Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

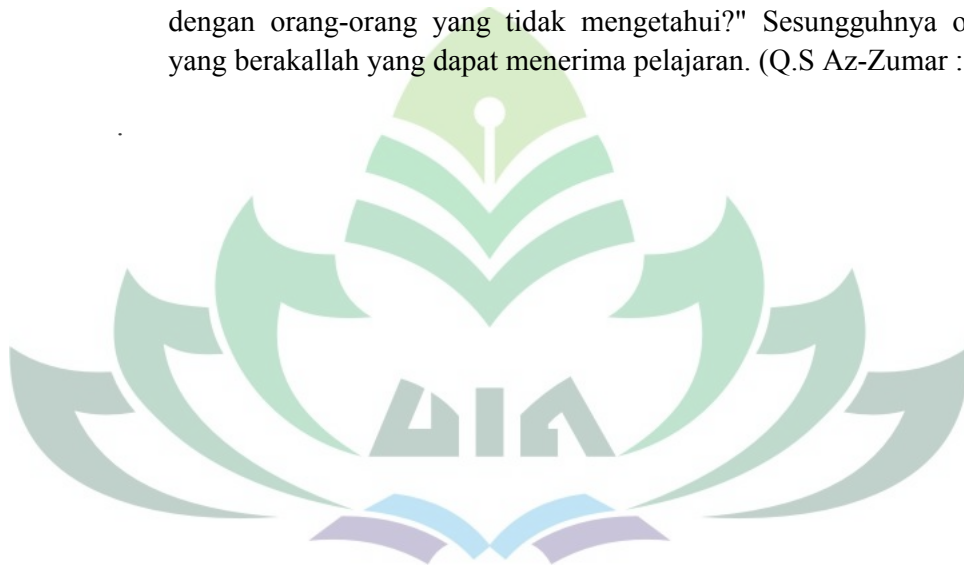
Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd.

NIP. 195608101987031001

MOTTO

أَمَّنْ هُوَ قَنِتٌ ءَانَاءَ اللَّيْلِ سَاجِدًا وَقَائِمًا يَحْذَرُ الْآخِرَةَ وَيَرْجُوا رَحْمَةَ رَبِّهِ ۗ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي
الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ ۚ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ ﴿٩﴾

Artinya : (apakah kamu Hai orang musyrik yang lebih beruntung) ataukah orang yang beribadat di waktu-waktu malam dengan sujud dan berdiri, sedang ia takut kepada (azab) akhirat dan mengharapkan rahmat Tuhannya? Katakanlah: "Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran. (Q.S Az-Zumar : 9)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin.

Dengan segala kerendahan hati, serta rasa syukur kehadiran ALLAH SWT atau rahmat, nikma, hidayah serta inayah-nya, maka:

Dengan penuh syukur, kupersembahkan skripsi ini kepada :

1. Ayahanda Uep Saifudin dan Ibunda Neneng Sumiati, terimakasih atas curahan cinta, kasih sayang, pengorbanan, dukungan serta nasihat dan doa yang tiada henti.
2. Kakakkku dan adik-adikku, terimakasih atas canda tawa kasih sayang persaudaraan dan motivasi yang selama ini diberikan. Semoga kita bisa membuat kedua orangtua kita selalu tersenyum bahagia.
3. Almamater UIN Raden Intan Lampung tercinta.

RIWAYAT HIDUP

Ayu Nursifa merupakan anak kedua dari lima bersaudara dari pasangan suami istri Bapak Uep Saifudin dan Ibu Neneng sumiati, yang lahir pada tanggal 19 mei 1996, yang bertempat di Bandar Lampung.

Penulis memulai pendidikan di Sekolah Dasar (SD) Negeri 2 penengahan lulus pada tahun 2008, kemudian pada tahun 2008 sampai dengan 2011 menyelesaikan pendidikan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Taman Siswa Tanjung Karang, kemudian pada tahun 2011 sampai dengan 2014 melanjutkan pendidikan Sekolah di Sekolah Menengah Atas (SMA) Gajah Mada. Kemudian pada tahun 2014 penulis meneruskan Pendidikan Strata 1 (S1) ke Perguruan Tinggi Islam pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung di Provinsi Lampung.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat Maha Penolong Nya. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah menuntut manusia menuju jalan kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.

Penyusunan Skripsi ini merupakan karya ilmiah singkat tentang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dengan judul **“Efektifitas Model Pembelajaran Tipe Teams Games Tournamaent (TGT) terhadap hasil belajar IPA Kelas V Di MIN 2 Bandar Lampung”**. Penulis sangat menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Chairul Anwar, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung.
2. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd, serta Sekretaris Jurusan Ibu Nurul Hidayah, M.Pd
3. Bapak Drs. Hi. Abdul Hamid, M.Ag, selaku Pembimbing Akademik I yang selalu memberi motivasi untuk segera menyelesaikan penyusunan skripsi.
4. Bapak Hasan Sastra Negara, M.Pd, selaku Pembimbing Akademik II yang selalu membimbing saya dengan dengan baik.
5. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung.

6. Tati, S.Pd.I, selaku guru pamong yang selalu memberikan bimbingan dalam penyusunan perangkat pembelajaran.
7. Teman-teman angkatan 2014 yang dari awal bersama-sama menjalani pendidikan.
8. Semua pihak yang telah ikut berjasa dalam penyusunan skripsi ini yang belum sempat disebutkan satu-persatu.
9. Almamater UIN Raden Intan Lampung tercinta dan semua pihak yang ada didalamnya.

Akhirnya hanya kepada Allah SWT penulis berharap dan berdoa meminta ridho Nya semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan pecinta ilmu pendidikan, serta dapat memberikan sumbangan bagi Khazanah Ilmu pengetahuan dan menjadi amal ibadah bagi penulis.

Aamiin Ya Allah..... Ya Rabbal'alamin

Bandar Lampung,
Penulis,

2019

Ayu Nursifa
NPM.1411100015

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK.....	iii
PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
RIWAYAT HIDUP.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Dan Manfaat Penelitian	6
 BAB II PEMBAHASAN	 8
A. Landasan Teori.....	8
1. Model Pembelajaran	11
2. Jenis-Jenis Model Pembelajaran	11
B. Pembelajaran Cooperative Tipe TGT.....	13
1. Pengertian Pembelajaran Cooperative	13
2. Ciri-Ciri Pembelajaran Cooperative	14
3. Pembelajaran Cooperative Tipe TGT	15
4. Langkah-Langkah Penerapan Pembelajaran Cooperative Tipe TGT	19
5. Kelebihan Dan Kekurangan Pembelajaran Cooperative Tipe TGT	21
6. Model pembelajaran CTL	23
C. Pembelajaran IPA Di MI	24
1. Pengertian Belajar	24
2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	25
3. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam	27
D. Hasil Yang Relevan.....	32
E. Kerangka Berpikir	33
F. Hipotesis Penelitian	35
 BAB III METODE PENELITIAN	 36
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	34
B. Tempat dan Waktu Penelitian	38
C. Variable Penelitian	38
D. Populasi Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel	38
E. Teknik Pengumpulan Data.....	40
F. Instrument penelitian	41

G. Uji Instrument Penelitian	41
H. Teknik Analisis Data	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	49
A. Hasil Penelitian	49
1. Analisis Uji Instrument	49
2. Analisis Uji Persyaratan	52
3. Analisis Uji Hipotesis	54
B. Pembahasan Penelitian	55
1. Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT	55
2. Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V MIN 2 Bandar Lampung	62
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	66
A. Kesimpulan	66
B. Saran/Rekomendasi	66

DAFTAR PUSTAKA



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai IPA Semester Genap Peserta Didik kelas V MIN 2 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019	4
Tabel 3.1 Desain <i>Pretest-Posttest Control Group Design</i>	39
Tabel 3.2 Jumlah Peserta Didik Kelas V MIN 11 Bandar Lampung	42
Tabel 3.3 Kriteria Validitas	42
Tabel 3.4 Kriteria Indeks Kesukaran	43
Tabel 3.5 Kriteria Daya Pembeda	44
Tabel 3.6 Kriteria Reliabilitas	45
Tabel 4.1 Kesimpulan Instrumen Soal	51



DAFTAR GAMBAR

Gambar2.1Bentuk Kerangka Berfikir.....	34
--	----



DAFTAR LAMPIRAN

	halaman
LAMPIRAN 1 PROFIL MIN 2 BANDAR LAMPUNG	69
LAMPIRAN 2 PEDOMAN WAWANCARA.....	78
LAMPIRAN 3 HASIL UJI COBA INSTRUMEN.....	79
Lampiran 3.1 Daftar Nama dan Nilai Peserta Didik Uji Coba	79
Lampiran 3.2 Hasil Uji Validitas	80
Lampiran 3.3 Hasil Uji Tingkat Kesukaran	81
Lampiran 3.4 Hasil Uji Daya Pembeda	82
Lampiran 3.5 Hasil Uji Reliabilitas	83
LAMPIRAN 4 INSTRUMEN PENELITIAN	84
Lampiran 4.1 Pemetaan Kisi-Kisi Soal Pretest-Posttest	84
Lampiran 4.2 Instrument Soal Pretest-Posttest	85
Lampiran 4.3 Lampiran Kisi-Kisi Penilaian	86
LAMPIRAN 5 PERANGKAT PEMBELAJARAN.....	87
Lampiran 5.1 Silabus Pembelajaran	87
Lampiran 5.2 Rpp Eksperimen	89
Lampiran 5.3 Rpp Kontrol.....	90
LAMPIRAN 6 HASIL INSTRUMEN PENELITIAN	91
Lampiran 6.1 daftar nama dan nilai kelas eksperimen	91
Lampiran 6.2 daftar nama dan nilai kelas kontrol	92
Lampiran 6.3 hasil uji normalitas kelas eksperimen.....	93
Lampiran 6.4 hasil uji normalitas kelas kontrol.....	94
Lampiran 6.5 hasil uji homogenitas kelas eksperimen dan kontrol.....	95
Lampiran 6.6 uji hipotesis hasil belajar	96
Lampiran 6.7 perhitungan manual uji hipotesis hasil belajar ipa	97
LAMPIRAN 7 DOKUMENTASI KEGIATAN PENELITIAN	98
LAMPIRAN 8 SURAT MENYURAT	99

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu adalah pengetahuan manusia tentang jagad raya ini. Ilmu bersumber dari salah satu alternatif sumber, sesuai kategori teoritis, yaitu sebagai berikut:

1. Pengetahuan yang bersumber dari pengalaman yang masuk melalui panca indra, melalui mata, telinga, hidung dan kulit. Pengalaman-pengalaman itu melalui media peragaan menimbulkan tanggapan-tanggapan dalam diri manusia, yang kemudian disusun dalam bentuk pengetahuan tentang dunia ini.
2. Pengetahuan yang bersumber dari hasil pemikiran manusia tentang dunia ini. Dari hasil pemikiran itu timbul konsep-konsep, ide-ide yang kemudian dikemukakan dalam bentuk pengetahuan.¹ sebagaimana firman Allah dalam surat An-Nahl ayat 43 yang berbunyi:

Artinya: *Dan kami tidak mengutus sebelum kamu, kecuali orang-orang lelaki yang kami beri wahyu kepada mereka; Maka bertanyalah kepada orang yang mempunyai pengetahuan jika kamu tidak mengetahui, (Q.S. An-Nahl: 43).*

Berdasarkan ayat di atas sudah dijelaskan bahwa pengetahuan sangat penting dalam pendidikan karena kenyataannya usaha yang sengaja dan terencana untuk membantu perkembangan anak potensi dan kemampuan anak agar bermanfaat bagi kepentingan hidupnya sebagai individu dan sebagai warga negara atau masyarakat umum. Seperti yang tercantum dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan nasional bahwa di

¹¹ Oemar Hamalik, *proses belajar mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), h.13

antara perundang-undang dapat membicarakan pendidikan paling banyak. Sebab undang-undang ini disebut sebagai induk perundang-undangan pendidikan.²

Bapak pendidikan Indonesia, Ki Hajar Dewantara sejak tahun 1920-an telah menyuarakan pemikiran bahwa pendidikan pada dasarnya adalah “Memanusiakan Manusia”. Untuk itu suasana yang dibutuhkan dalam pendidikan adalah suasana yang berprinsip pada kekeluargaan, kebaikan hati, empati cinta kasih dan penghargaan terhadap masing-masing anggotanya. Dengan demikian pendidikan hendaknya membantu peserta didik untuk berkepribadian merdeka, sehat fisik, sehat mental, cerdas, serta menjadi anggota masyarakat yang berguna. Manusia merdeka adalah seseorang yang mampu berkembang secara utuh dan selaras dari segala aspek kemanusiaannya dan mampu menghargai dan menghormati kemanusiaan setiap orang.³

Pembelajaran adalah usaha sadar yang dilakukan oleh guru atau pendidik untuk membuat peserta didik belajar (mengubah tingkah laku untuk mendapatkn kemampuan baru) yang berisi suatu system atau rancangan untuk mencapai suatu tujuan.⁴ Hasil belajar adalah perstasi belajar peserta didik dan secara keseluruhan secara indikator kompetensi dasar dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan.⁵ Menurut Benjamin S. Bloom ada tiga ranah (*domain*) hasil belajar yaitu: ranah proses berfikir (*cognitive domain*), ranah nilai atau sikap (*affictive domain*) dan ranah keterampilan (*psychomotor domain*).

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan sesuatu di dalam kelas. ⁶Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran tahap-tahap dan kegiatan pembelajaran, lingkungan belajar, dan pengelolaan kelas.

²Made Pidarta, *Landasan Pendidikan*, (Jakarta: PT RinekaCipta, 2013), h.2

³ M.Sobry Sutikno, *Metode dan Model-model Pembelajaran*, (Lombok:Holistica, 2014), h.4-5

⁴Khanifatul, *Pembelajaran Inovasi*, (Yogyakarta: ar-ruz Media, 2013), h.14

⁵E.Mulyasa, *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Jakarta: PT BumiAskara: 2013), h. 212

⁶ Ni Nyoman Parwati Dan I Putu Pasek Suryawan Dkk, *Belajar Dan Pemblajaran*, (Depok:Rajawali pers : 2018), h.120

Kenyataan yang ada di MIN 2 Bandar Lampung dalam pembelajaran IPA selalu didominasi oleh pembelajaran yang kurang menarik sehingga peserta didik terlihat tidak bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Dalam proses pembelajaran pada saat guru menjelaskan materi di depan kelas peserta didik memeperhatikan. Hanya beberapa peserta didik yang focus, selebihnya peserta didik sibuk dengan kegiatan masing-masing sehingga peserta didik tidak mengerti apa yang disampaikan oleh guru. Keterlibatan peserta didik masih kurang dan belum menyeluruh serta di dominasi oleh peserta didik tertentu saja. Selain itu, keadaan peserta didik yang tidak sepenuhnya memiliki semangat tinggi dan kemampuan yang cukup untuk mengikuti pembelajaran IPA. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa didalam proses pembelajaran peserta didik harus aktif dalam belajar dengan adanya aktivitas belajar yang positif maka akan menimbulkan hasil yang baik. Karena pada dasarnya aktivitas memegang peranan penting dan tanpa adanya aktivitas, proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik.

Berdasarkan observasi pra survey yang dilakukan peneliti pada tanggal 8 februari 2018. Bahwa selama ini kegiatan belajar mengajar dikelas kurang adanya interaksi antar peserta didik dengan guru pada saat proses pembelajaran mengakibatkan peserta didik hanya pasif dan belum dapat menunjukkan tingkat penguasaan materi pembelajaran yang memadai. Guru kurang menggunakan metode, strategi yang menyenangkan, sehingga membuat peserta didik merasa bosan dan tidak semangat dalam belajar. Oleh karena itu dalam proses belajar mengajar tersebut perlu adanya pendekatan pembelajaran yang lebih efektif mampu menciptakan suasana lebih mengaktifkan peserta didik khususnya pada pelajaran IPA.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di sekolah MIN 2 Bandar Lampung diperoleh data peserta didik kelas V Al alim 36 peserta didik dan kelas V Al muizzu 33 orang. Hasil belajar peserta didik kelas V Al alim, V Al muizzu, sebagai berikut:

Tabel 1.1
Nilai IPA Semester Genap Peserta Didik kelas V MIN 2 Bandar Lampung
Tahun Pelajaran 2018/2019

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik	KKM	Prestasi	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	V Al alim	36	70	15	21
2	V Al muizu	33	70	12	21
	JUMLAH	69		27	42

Sumber : Dokumentasi Nilai Hasil Belajar IPA Kelas V MIN 2 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019

Berdasarkan tabel di atas diperoleh keterangan bahwa hasil belajar IPA peserta didik kelas V MIN 2 Bandar Lampung masih ada yang di bawah criteria ketuntasan minimal belajar dengan jumlah peserta didik yang tuntas 27 peserta didik dan peserta didik yang tidak tuntas 42 peserta didik. Oleh sebab itu hasil belajar peserta didik kelas V MIN 2 Bandar Lampung harus lebih ditingkatkan.

Pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang di organisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara social diantara kelompok-kelompok pembelajaran yang ada di dalamnya setiap pembelajaran bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota lain. Dengan pembelajaran kooperatif peserta didik memerlukan kerja mental dan keterlibatn kerja peserta didik sendiri. Artinya bahwa proses pembelajaran tidak hanya untuk mengubah perilaku peserta didik dari ranah kognitif atau keterampilan saja, namun untuk mengembangkan sikap dan prilaku, memberikan informasi, menghargai pendapat teman, saling belajar, dan bekerja satu sama dengan tim.

Dalam pembelajaran, penting bagi guru untuk melibatkan aspek kognitif dan psikomotorik pada pembelajaran IPA. Salah satu cara yang dapat ditempuh yaitu dengan cara mengadakan perubahan pada kegiatan belajar mengajar di kelas. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang dipilih peneliti dalam pembelajaran yang dipilih peneliti dalam pembelajaran

IPA model pembelajaran kooperatif *Tipe Teams Games Tournament* (TGT). *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model yang relevan untuk diterapkan.

Teams Games Tournament (TGT) menerapkan permainan dalam pelaksanaan pembelajaran. Melalui permainan, iklim pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan bagi peserta didik.

Berdasarkan paparan diatas maka penelitian melaksanakan penelitian dengan judul: “Efektivitas Model Pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar IPA peserta didik Kelas V MIN 2 Bandar Lampung menarik untuk di teliti”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Dalam proses belajar mengajar guru hanya menggunakan metode ceramah, diskusi dan beberapa model pembelajaran kooperatif lainnya, namun belum pernah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT)
2. Aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran masih kurang aktif, karena peserta didik cenderung duduk, mendengarkan, dan Catat.
3. Hasil belajar peserta didik yang masih rendah pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model *Teams Games Tournament* dan pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*.

2. Hasil belajar yang di analisa dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada ranah kognitif dan psikomotorik.
3. Materi dalam penelitian ini adalah IPA organ tubuh manusia dan hewan

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari Identifikasi masalah di atas, dapat di rumuskan masalah sebagai berikut : “Apakah model pembelajaran Cooperative *tipe teams games tournaments* dapat efektif terhadap hasil belajar IPA ?”

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui apakah model pembelajaran tipe *Teams Games Tournaments* dapat efektif terhadap hasil belajar IPA

2. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut :

- a. Bagi Guru : Memperluas pengetahuan mengenai model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik serta dapat memberikan manfaat dalam mengembangkan kualitas mengajar.
- b. Bagi Siswa : Diterapkannya Efektivitas model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPA.
- c. Bagi Sekolah : Menjadi kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya di MIN 2 Bandar Lampung
- d. Bagi Peneliti : Penelitian ini dapat memberikan pengalaman langsung bagi peneliti sebagai calon guru dalam pengetahuan tentang penelitian eksperimen dan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan aktivitas yang disengaja dan dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri, dengan belajar anak yang tadinya tidak mampu melakukan sesuatu, menjadi mampu melakukan sesuatu, atau anak yang tadinya tidak terampil menjadi terampil. Menurut Wankel belajar merupakan semua aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan di dalam pengelolaan pemahaman. Sedangkan Menurut Lester D. Crow dan Alice Crow belajar merupakan peroleh kebiasaan, pengetahuan dan sikap termasuk dengan cara baru untuk melakukan sesuatu dan upaya-upaya seseorang dalam mengatasi kendalanya atau menyesuaikan situasi yang baru.

Berdasarkan beberapa pendapat pengertian belajar di atas maka dapat di simpulkan bahwa belajar merupakan semua aktivitas mental atau psikis yang dapat dilakukan oleh seseorang sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku yang berbeda antara sesudah belajar dan sebelum belajar. Di dalam arti dengan belajar, seseorang dapat mengetahui sesuatu itu dengan belajar, jadi masalah belajar ini sangat penting di dalam kehidupan kita.¹

Proses belajar mengajar perlu di rencanakan dalam pelaksanaan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik, dan dapat mencapai hasil sesuai dengan yang diharapkan, dalam proses pembelajaran diperlukan sebuah model pembelajaran agar peserta didik merasa tidak bosan berada di dalam kelas. Model merupakan contoh yang dipergunakan para ahli dalam

¹Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h.18

menyusun langkah-langkah dalam melaksanakan pembelajaran, maka dari itu strategi merupakan bagian dari langkah yang digunakan model untuk melaksanakan pembelajaran. Strategi pembelajaran merupakan bagian dari model pembelajaran dan model pembelajaran bukanlah dari strategi pembelajaran. Selanjutnya, dalam buku *The Systematic Design of Instruction*, menempatkan pengembangan strategi pembelajaran pada urutan keenam langkah desain tersebut, dan berada setelah langkah pengembangan instrumen penilaian.² Menurut Miarso dan Yamin, pembelajaran adalah suatu usaha yang disengaja, bertujuan, dan terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang telatif menetap pada diri orang lain. Usaha tersebut dapat dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang yang memiliki kemampuan atau kompetensi dalam merancang dan mengembangkan sumber belajar yang diperlukan.

Efektivitas di dalam pengembangan silabus berkaitan dengan keterlaksanaannya di dalam pembelajaran, dan tingkat pembentukan kompetensinya sesuai dengan standar kompetensi dasar (SKKD) di dalam standar isi. Silabus yang dapat efektif merupakan yang dapat diwujudkan dalam pembelajaran di kelas, sebaliknya silabus tersebut dapat dikatakan kurang efektif apabila banyak hal yang tidak dapat dilaksanakan.³ Efektivitas pembelajaran secara konseptual dapat diartikan sebagai perilaku dan kegiatan dalam proses pembelajaran yang berdampak pada keberhasilan usaha atau tindakan terhadap hasil belajar peserta didik.⁴

b. Pengertian Pembelajaran

pembelajaran adalah usaha yang dilakukan oleh pendidikan atau orang dewasa lainnya untuk membuat peserta didik dapat belajar dan mencapai hasil belajar yang

²Martinis Yamin, *Strategi Dan Metode Dalam Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara. 2013). h. 17

³E. Mulyasa, *Op.Cit*, h.140

⁴Antomi Saregar dkk, "Efektivitas Model Pembelajaran CUPS: Dampak Terhadap Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Peserta Didik Madrasah Aliyah Mathla'ul Anwar Gisting Lampung". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni* 05 (2) (2016), h.236

maksimal.⁵Pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik.

Pembelajaran di dalamnya mengandung makna belajar dan mengajar, atau merupakan kegiatan belajar mengajar. Belajar bertujuan kepada apa yang harus dilakukan oleh seseorang sebagai subjek yang menerima pelajaran, sedangkan mengajar berorientasi kepada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran. Kedua aspek ini akan berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu. Kegiatan pada saat terjadi interaksi antara guru dan peserta didik dalam pembelajaran yang sedang berlangsung.⁶Kegiatan pembelajaran berbagai masalah sering di alami oleh guru. Untuk mengatasi berbagai masalah dalam pembelajaran, maka perlu adanya model-model pembelajaran yang dipandang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar.

2. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), yang merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di dalam kelas atau lain.⁷ Model pembelajaran ialah pola yang di gunakan sebagai pedoman dalam merancang pembelajaran dikelas maupun tutorial. Menurut Arends, model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas.⁸

Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merancang pembelajaran dikelompok maupun tutorial. Model pembelajaran sendiri biasanya disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan. Para ahli menyusun model pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran, teori-teori psikologi, sosiologi,

⁵E. Mulyasa, *Op.Cit*, h. 15

⁶Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Kencana Prenada Group.2013). h.86

⁷ Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2014), h.144

⁸Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), h. 64-65

analisis sistem, atau teori-teori lain yang mendukung.⁹ Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu kerangka yang digunakan dalam pembelajaran mencapai tujuan tertentu. Model pembelajaran digunakan oleh guru sebagai pedoman dalam melaksanakan.

3. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Rusman mengemukakan bahwa ada banyak model pembelajaran dalam mengoptimalkan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran tersebut yaitu:

a. Model pembelajaran kontekstual

Pembelajaran kontekstual adalah usaha untuk membuat siswa aktif dalam memompa kemampuan diri tanpa merugi dari segi manfaat, sebab siswa berusaha mempelajari konsep sekaligus menerapkan dan mengaitkannya dengan dunia nyata.

b. Model pembelajaran kooperatif

Pembelajaran kooperatif (*cooperatif learning*) adalah bentuk pembelajaran dengan cara peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat-enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen*.

c. Model pembelajaran berbasis masalah (PBM)

Model pembelajaran berbasis masalah merupakan inovasi dalam pembelajaran karena dalam PBM kemampuan berfikir peserta didik betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga peserta didik dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berfikirnya secara berkesinambungan.

d. Model pembelajaran tematik

⁹Rusman, *Op.Cit*, h. 133

Model pembelajaran tematik merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik baik secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali, mengeksplorasi, dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip secara holistik, autentik, dan berkesinambungan.

Berdasarkan jenis-jenis model pembelajaran yang telah diuraikan di atas peneliti memilih model pembelajaran berbasis masalah, karena model pembelajaran ini mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, berfikir kritis serta mampu mengembangkan pengetahuan yang tepat digunakan dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar.

B. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

1. Pengertian pembelajaran kooperatif

Roger, dkk. Menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan:“ Aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara social diantara kelompok-kelompok pembelajaran yang di dalamnya setiap pembelajaran bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan di dorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota lain.¹⁰Parker mendefinisikan kelompok kecil kooperatif sebagai mana susunan pembelajaran di mana peserta didik saling berinteraksi dalam kelompok-kelompok kecil untuk mengerjakan tugas akademik demi mencapai tujuan bersama.

Davidson mendefinisikan pembelajaran kooperatif secara terminologis dan perbedaannya dengan pembelajaran kooperatif merupakan:“suatu konsep yang sebenarnya sudah ada sejak dulu dalam kehidupan sehari-hari. Konsep ini memang dikenal sangat penting untuk meningkatkan kinerja kelompok, organisasi, dan perkumpulan manusia.Sementara itu, kolaborasi berarti bekerja sama dengan satu atau beberapa orang untuk proyek tertentu,

¹⁰Miftahul Huda, *Op.Cit*, h.29

seperti proyek penulisan atau penelitian”.¹¹ Pembelajaran kooperatif merupakan sistem kerja atau belajar kelompok dan terdapat saling ketergantungan positif di antarapeserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, rasa tau suku yang berbeda. Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok akan memperoleh penghargaan, jika kelompok mampu menunjukkan prestasi yang disyaratkan. Dengan demikian, setiap anggota kelompok akan mempunyai ketergantungan positif. Ketergantungan semacam itulah yang selanjutnya akan memunculkan tanggung jawab individu terhadap kelompok dan keterampilan interpersonal dari setiap anggota kelompok.¹²

Berdasarkan dari beberapa pendapat para ahli diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok dimana peserta didik saling berinteraksi didalam kelompoknya untuk memecahkan masalah, mengerjakan tugas akademiknya demi mencapai suatu tujuan. Dengan pembelajaran kooperatif peserta didik memerlukan kerja mental dan keterlibatan kerja peserta didik sendiri. Artinya bahwa proses pembelajaran tidak hanya untuk mengubah perilaku peserta didik dari ranah kognitif atau keterampilan saja, namun untuk mengembangkan sikap dan perilaku, memberikan informasi, menghargai pendapat teman, saling belajar, dan bekerjasama dengan satu sama lain.

2. Ciri-Ciri Pembelajaran Kooperatif

- a. Setiap anggota memiliki peran;
- b. Terjadi hubungan interaksi langsung diantara peserta didik;

¹¹Ibid

¹²Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Deduktif*, (Jakarta: PT Ineka Cipta, 2014), h. 270

- c. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas cara belajarnya dan juga teman-teman sekelompoknya;
- d. Guru membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan interpersonal kelompok;
- e. Guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan.¹³

3. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Slavin *Teams Games Tournament* (TGT) adalah: “model pembelajaran kooperatif untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pada pelajaran”.¹⁴ Pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* adalah siswa yang memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan ini dapat disusun oleh guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran.

Tugas yang diberikan harus dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugasnya yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskan, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut pada guru. Akhirnya untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran, maka seluruh peserta didik akan diberikan permainan (games) akademik. Peserta didik akan dibagi dalam meja tournament, dimana setiap meja turnamen terdiri dari 5 sampai 6 orang yang merupakan wakil dari kelompoknya masing-masing. Dalam setiap meja permainan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama.¹⁵

¹³Hamdani Hamid, *Pengembangan Sistem Pendidikan Di Indonesia*, (Bandung: Pustaka Setia, 2013), h.199

¹⁴Miftahul Huda, *Op.Cit*, h.197

¹⁵ Yulia Ayu Astuti, *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Sosiologi*, Jurnal Ilmiah Pend. Sos Ant, Vol 3, No 1, Tahun 2013, h

Peserta didik di kelompokkan dalam satu meja turnamen secara homogeny dari segi kemampuan akademik, artinya dalam satu meja turnamen kemampuan setiap peserta diusahakan agar setara. Hal ini data ditentukan dengan melihat nilai yang mereka peroleh pada saat *pretest*. Skor yang diperoleh setiap peserta dalam permainan akademik dicatat pada lembar pencatat skor. Skor kelompok diperoleh dengan menjumlah skor-skor yang diperoleh anggota suatu kelompok, kemudian di bagi banyaknya anggota kelompok tersebut. Skor kelompok ini di gunakan untuk memberikan penghargaan tim berupa sertifikat dengan mencantumkan predikat tertentu.¹⁶

Model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) adalah: “salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tuutor sebaya dan mengandung unsur permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) (memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat dan ketertiban belajar)”. Dari beberapa pengertian dan teori di atas maka penulisan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) adalah suatu pembelajaran kooperatif yang mengelompokkan peserta didik menjadi kelompok-kelompok kecil yang memiliki kemampuan heterogen dalam pembelajaran dikelas dan model *teams games tournament* (TGT) dalam penelitian ini merupakan pembelajaran kooperatif secara berkelompok dan menyenangkan yang beranggotakan 4-5 orang per kelompok untuk saling mendukung satu dengan lainnya sehingga berhasil dalam pembelajaran yang dilakukan secara turnamen atau permainan dalam pembelajaran dan dapat diterapkan pada semua mata pelajaran maupun tingkat kelas dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah ditentukan, Menurut Slavin, pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT)

¹⁶ Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Prenada Media Group, 2014), h.234

ini terdiri dari lima langkah, yaitu tahap penyajian kelas (*Class Precention*), kelompok (*Teams*), permainan (*Games*), pertandingan (*Tournament*), penghargaan kelompok (*Teams Recognition*).

Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin, maka pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) memiliki cirri-ciri sebagai

a. Penyajian kelas (*class presentations*)

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut dengan presentasi kelas (*class presentation*). Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi dan penjelasan singkat tentang LKS yang di bagikan kepada kelompok. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah yang di pimpin oleh guru.

b. Belajar dalam kelompok (*games*)

Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarakan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik dan ras. Kelompok barisannya terdiri dari 5-6 orang peserta didik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok (tim atau kelompok belajar) bertugas untuk mempelajari lembar kerja. Para peserta didik mengerjakan lembar kegiatan dalam tim. Mereka untuk menguasai materi.¹⁷

c. Permainan (*games*)

Game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang di dapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaa sederhana bernomor. Game atau permainan ini dimainkan pada

meja tournament atau lomba oleh orang peserta didik yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai. Peserta didik yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan peserta didik untuk turnamen atau lomba mingguan.

d. Pertandingan atau lomba (*tournament*)

Turnamen atau lomba adalah struktur belajara, dimana game atau permainan terjadi. Biasanya turnamen atau lomba dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presntasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lemabr kerja peserta didik. Turnamen atau lomba pertama guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen atau lomba. Tiga peserta didik tetinggi presentasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II dan seterusnya.

e. Penghargaan kelompok (*team recognition*)

Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Tim atau kelompok-kelompok mendapat julukan “ *super team*” jika rata-rata skor 50 atau lebih,” *great team*” apabila rata-ratanya 40 kebawah. Hal ini dapat menyenangkan para peserta didik atas prestasi yang telah mereka buat.

4. Langkah-langkah Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT)

Adapun langkah-langkah model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Pembelajaran

Menyampaikan pembelajaran dengan materi organ tubuh dan hewan.

b. Belajar tim

Para peserta didik mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka menguasai materi mengenai organ tubuh manusia dan hewan. Lembar kegiatan terdiri atas dua lembar kegiatan dan dua lembar jawaban untuk tiap tim.

c. Turnamen

Para peserta didik memainkan game akademik dalam kemampuan yang heterogen dengan meja turnamen tiga peserta.

d. Reorganisasi tim

Skor dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim dan tim tersebut akan mereorganisasi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.¹⁸

Teams games tournament (TGT) terdiri dari siklus regular dari aktivitas pengajaran, sebagai berikut :

- a. Pengajaran, pengajaran dalam hal ini menyampaikan pembelajaran seperti pembelajaran yang dilakukan guru setiap hari. yang perlu disiapkan dalam pembelajaran ini yaitu rencana pelajaran yang dibuat oleh guru;
- b. Belajar tim, para peserta didik mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk tiap tim dan dua lembar jawaban untuk tiap tim. Tugas utama dari belajar tim ini adalah peserta didik benar-benar menguasai materi yang disampaikan oleh guru. Lembar kegiatan dan lembar jawaban ini digunakan oleh para tim untuk melatih kemampuan selama proses pengajaran;

¹⁸ Asih Widi Wisudawati, Eka Sulistyowati, *Metodologi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h.59

- c. Turnamen, para peserta didik memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogeny, dengan meja turnamen tiga peserta;
- d. Rekognisi tim, skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkodnisi apabila mereka berhasil melampaui kinerja yang telah ditetapkan sebelumnya.¹⁹

Dari penjelasan langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) diatas, berdasarkan pendapat di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa langkah-langkah yang harus diterapkan pada saat pembelajaran berlangsung yaitu harus dimulai dengan presentasi atau penyajian kelas atau menyiapkan materi dengan berdiskusi dengan guru kemudian membaca materi/ pematangan materi untuk dilanjutkan ke *games* akademik atau turnamen menurut meja/kelompok homogeny, bersaing dalam mendapatkan nilai tertinggi dengan cara sehat kemudia meghitung skor akhir.

5. Kelebihan Dan Kekurangan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Adapun yang harus di perhatikan guru dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah bahwa nilai kelompok tidaklah menceritakan nilai individual peserta didik. Dengan demikian, guru harus merancang alat penilaian khusus untuk mengevaluasi tingkat pencapaian belajar peserta didik secara individual.

Pendapat lain tentang kelebihan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut :

- a. Dalam kelas kooperatif peserta didik memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
- b. prilaku mengganggu terhadap peserta didik lain menjadi lebih kecil.

¹⁹Yanti Purnamasari, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Kemandirian Belajar Dan Peningkatan Kemampuan Penalaran Dan Koneksi Matematika Peserta Didik SMPN 1 Kota Tasikmalaya*, Universitas Terbuka, Jurnal Pendidikan dan Keguruan Vol. 1 No. 1, 2014, h.4

- c. motivasi belajar peserta didik bertambah.
- d. meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara peserta didik dengan peserta didik dan antara peserta didik dengan guru.
- e. peserta didik dapat menelaah sebuah mata pelajaran atau pokok bahasan bebas menguactualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada dalam diri peserta didik tersebut dapat keluar, selain itu kerjasama antar peserta didik juga peserta didik dengan guru akan membuat interksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.
- f. Kelompok mempunyai buah pikiran yang lebih kaya dibandingkan dengan dimiliki perorangan, anggota kelompok lain, anggota yang pemalu akan bebas mengemukakan pikirannya dalam kelompok kecil, dapat menghasilkan keputusan yang lebih baik, partisipasi dalam diskusi dapat meningkatkan pemahaman diri sendiri maupun orang lain.²⁰

Berdasarkan kelebihan tersebut penerapan model kooperatif tipe TGT diperkirakan mampu meningkatkan proses pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan Alasan ini yang membuat peneliti tertarik untuk menerapkan model kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran IPA. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat aktivitas dan hasil belajar IPA peserta didik melalui model kooperatif tipe TGT pada peserta didik kelas V di MIN 2 Bandar Lampung

Sedangkan kelemahan dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams games tournament* (TGT) adalah sebagai berikut :

²⁰ Nelfi Erlinda, *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Pada Mata Pelajaran Fisika di SMK*, Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah (Vol 02 Nomor 1 Tahun 2017), H.48

- a. sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua peserta didik ikut serta menyumbang pendapatnya.²¹
- b. kekurangan waktu untuk proses pembelajaran.
- c. kemungkinan terjadinya kegaduhan ketika guru tidak dapat mengelola kelas.

6. Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*

Model pembelajaran konvensional yang dimaksud dalam penelitian ini adalah model pembelajaran yang telah digunakan di kelas sebelumnya di MIN 2 Bandar Lampung, pembelajaran IPA kelas V masih menggunakan pembelajaran konvensional, yang berupa ceramah serta pernah diterapkan juga model pembelajaran CTL.

Model pembelajaran kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan suatu strategi pembelajaran yang menekankan pada proses keterlibatan peserta didik secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga dapat mendorong peserta didik untuk dapat menerapkannya di dalam kehidupan mereka.

Pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang mengembangkan level kognitif tingkat tinggi. Pembelajaran ini melatih peserta didik untuk berfikir kritis dan kreatif dalam mengumpulkan data, memahami suatu isu, dan memecahkan masalah, tetapi model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* ini dalam penerapannya belum mendapatkan hasil yang maksimal karena keterbatasan ruang dan waktu dalam pelaksanaannya di kelas.²²

²¹Tukiran,Efi,Sri, *Model-Model pembelajaran Inovatif*, (Bandung:Alfabeta,2014), h.73

²²Sutarjo Adisusilo, *Pembelajaran Nilai Karakter*, (Jakarta: Rajawali, 2014), h.90

Langkah-langkah pembelajaran CTL antara lain :

- a. Mengembangkan pemikiran bahwa anak akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan ketrampilan barunya.
- b. Melaksanakan sejauh mungkin kegiatan inkuiri untuk semua topik
- c. Mengembangkan sifat ingin tahu siswa dengan bertanya
- d. Menciptakan masyarakat belajar
- e. Menghadirkan model sebagai contoh belajar
- f. Melakukan refleksi diakhir pertemuan.
- g. Melakukan penilaian yang sebenarnya dengan berbagai cara.

C. Hasil Belajar IPA

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil Belajar merupakan sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Menurut Oemar Hamalik menyatakan bahwa hasil belajar merupakan dapat dilihat dari terjadinya perubahan dari prestasi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku. Misalnya pemuasan kebutuhan masyarakat dan pribadi secara utuh. Sedangkan menurut Bloom, ada tiga tujuan pembelajaran yang dapat di klarifikasikan ke dalam ranah (domain), ialah :

- a. Domain Kognitif adalah berkenaan dengan kemampuan dan kecakapan-kecakapan yang intelektual berfikir.²³
- b. Domain afektif merupakan berkenaan dengan sikap, kemampuan dan penguasaan dari segi-segi emosional, ialah perasaan, sikap dan nilai.

²³ Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2015), h. 68

- c. Domain psikomotor merupakan berkenaan dengan suatu keterampilan-keterampilan atau gerakan-gerakan fisik.

Menurut *Lindgren* hasil pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian, dan sikap. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif.²⁴

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapat diketahui hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dialami peserta didik sebagai akibat dari belajar. Perubahan tersebut dapat berupa pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor). Namun dalam penelitian ini, peneliti menekankan pada hasil belajar berupa pengetahuan (kognitif) yaitu pengetahuan, pemahaman dan penerapan.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan. Faktor yang mempengaruhi belajar adalah faktor intern dan ekstern. Menurut Slameto faktor-faktor yang mempengaruhi belajar sebagai berikut:

a. Faktor Intern

Faktor intern adalah faktor yang ada dalam individu yang sedang belajar meliputi:

- 1) Faktor jasmaniah yaitu kesehatan dan cacat tubuh.

Kesehatan, proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatannya terganggu, selain itu juga akan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, mengantuk jika badannya lemah, sedangkan *cacat tubuh* merupakan salah satu penyebab terjadinya proses belajar seperti buta, tuli, patah kaki dan lumpuh.

²⁴Thobroni, *Belajar & Pembelajaran Teori dan Praktik*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), H. 20-23

2) Faktor psikologis yaitu intelegensi, perhatian, minat

Intelegensi besar pengaruhnya terhadap hasil belajar, dalam situasi yang sama peserta didik yang mempunyai intelegensi lebih tinggi akan lebih berhasil dari pada yang memiliki intelegensi rendah.

Perhatian, agar peserta didik lebih memperhatikan pelajaran usahakan guru menggunakan strategi yang sesuai dengan karakteristik siswa agar perhatian siswa tertuju pada kegiatan pembelajaran. *Minat*, besar pengaruhnya terhadap hasil belajar sebab bila bahan materi pelajaran tidak sesuai dengan minat peserta didik maka peserta didik enggan untuk memperhatikan materi yang di jelaskan oleh guru.

b. Faktor ektern adalah faktor yang ada diluar individu yang sedang belajar meliputi:

- 1) Faktor keluarga yaitu bagaimana cara orang tua mendidik anaknya, suasana yang terjadi di dalam rumah, serta faktor ekonomi keluarga. Hal ini sangat mempengaruhi hasil belajar apabila seorang anak didik dalam situasi rumah yang memanjakan dia, segala kebutuhannya tercukupi dan mendapatkan perhatian dari orangtuanya maka hasil belajar dapat meningkat karna adanya bantuan dari rumah yang mendukung, sebaliknya apabila seorang anak terlahir dari keluarga yang kurang mampu, kebutuhannya kurang tercukupi maka hasil belajarpun bisa menurun karna kurangnya fasilitas dan perhatian dari orang tuanya.
- 2) Faktor sekolah yaitu metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah, alat belajar, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, dan keadaan gedung.²⁵

²⁵ Slameto, *Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT Asdi Mahasatya, 2013), h. 54-

3. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan suatu kumpulan pengetahuan tersusun secara sistematis dan di dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam.²⁶ Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari lebih lanjut dalam penerapan di dalam kehidupan sehari-harinya. Ilmu pengetahuan alam, yang sering disebut juga dengan istilah pendidikan sains, disingkat menjadi IPA. IPA adalah salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. IPA merupakan pelajaran yang memiliki proses pembelajaran yang menyenangkan, tidak membosankan, memiliki banyak kegiatan jika dilakukan sesuai dengan pembelajaran IPA yang sebenarnya.²⁷

Menurut Permendiknas No.22 Tahun 2006 tentang Standar isi tentang pengertian bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari sendiri dan alam sekitar, lebih lanjut dalam diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan definisi di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa IPA adalah suatu mata pelajaran yang mempelajari tentang berbagai ilmu dan teori tentang alam maupun kehidupan makhluk hidup.

Chiappetta dalam prasetyo mengutarakan bahwa hakikat sains merupakan sebagai *a way of thinking* (cara berpikir), *a way of investigatin* (cara penyelidikan), dan *a body of*

²⁶Usman samatowa, *Pemebelajaran IPA di Sekilah Dasar*, (Jakarta: PT indeks, 2016), h.3

²⁷Nureva,Aulia Agustina Citra, *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Mind Mapping Dan Picture Mapping Terhadap Hasil Belajar Ipa Pad Siswa Kelas V Sekolah Dasar*, TERAMPIL Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar Volume 4 Nomor 2 Oktober 2017, H.159

knowledge (sekumpulan pengetahuan). Sebagai cara berpikir, sains adalah aktivitas mental (berpikir) orang-orang yang bergelut dalam bidang yang dikaji. Menurut Hungerford, Volk & Ramsey sains ialah:

- a. proses memperoleh informasi melalui metode empiris (*empirical method*);
- b. informasi yang diperoleh melalui penyelidikan yang telah ditata secara logis dan sistematis.
- c. suatu kombinasi proses berpikir kritis yang menghasilkan informasi yang dapat dipercaya dan valid.

Menurut Hendro Darmojo IPA adalah pengetahuan rasional dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya.²⁸ Sedangkan Menurut Zuhdan K. Prastyo memaparkan ada lima ranah untuk pendidikan sains yang terdiri dari yaitu :

1. *Knowing and understanding (knowledge domain)*

Fakta, konsep, hukum (prinsip-prinsip) beberapa hipotesis dan teori yang digunakan secara praktis dan masalah-masalah sains dan social. Menurut Andre son dan Krathwoohl hubungan antara konstruktivisme menekankan pada apa yang diketahui siswa (*knowledge*) dan bagaimana mereka berpikir (*cognitive process*) tentang apa yang dapat mereka ketahuhi sebagai usaha aktif mereka dalam belajar bermakna (*meaningful learning*). Peserta didik seacara aktif mengupayakan pemerosesan kognitifnya, seperti memperhatikan informasi relevan yang diperoleh, mengorganisasikan informasi dan mengintegrasikan informasi tersebut dengan pengetahuan yang telah dimilikinya.

²⁸Siti Fatonah & Zuhdan K. Prasetyo, *Pembelajaran Sains*, (Yogyakarta: Ombak, 2014), h. 9

2. *Exploring and discovering (process of science domain)*

Yaitu penggunaan beberapa keterampilan proses sains untuk belajar bagaimana para saintis berfikir dan dapat bekerja .keterampilan proses dikembangkan untuk peserta didik ada sains terdiri dari delapan aspek ialah :

a. Keterampilan mengamati

Ketrampilan dasar yang harus dapat dimiliki oleh setiap orang dalam melakukan penyelidikan ilmiah

b. Mengukur

Kegiatan yang membandingkan sesuatu dengan besaran yang sudah diketahui atau menguantifikasikan sesuatu.

c. Menfsirkan

Sesuatu baik berupa benda peristiwa atau hasil pengamatan yang dilakukan.

d. Meramalkan

Gejala keteraturan, maka diharapkan peserta didik dapat meramalkan pola-pola berikutnya yang akan terjadi.

e. Menggunakan alat dan bahan

Sangat mendukung terhadap hasil percobaan yang akan dapat diperoleh. Penggunaan alat dan bahan-bahan selama percobaan berlangsung akan menambah pengalaman belajar peserta didik.

f. Menggolongkan atau mengelompokkan

Adalah suatu proses pemilihan objek-objek atau peristiwa-peristiwa berdasarkan persamaan, dan perbedaan sifat atau ciri-ciri dari suatu objek atau peristiwa tersebut.

g. Menerapkan konsep

Merupakan menghubungkan konsep yang satu dengan yang lain.

h. Mengkomunikasikan

Menyampaikan informasi atau data-data baik secara tertulis maupun lisan.

i. Mengajukan pertanyaan

Merupakan salah satu ukuran untuk mengetahui tingkat pemahaman konsep peserta didik setelah pelaksanaan pembelajaran.

4. *Imagining and creating (creating domain)*

ialah mengkombinasikan beberapa objek dan ide melalui cara-cara baru yang menghasilkan alternatif atau menggunakan objek yang tidak dapat bias digunakan, mengimajinasikan, memimpikan dan menghasilkan ide-ide yang luar biasa.

5. *Feeling and valuing (attitudinal domain)*

ialah ranah yang paling relevan dalam upaya pengembangan moral, karakter atau akhlak mulia peserta didik. Melalui domain ini rasa tanggung jawab, mencintai dan menjaga lingkungan dan alam sekitar dapat diperoleh dan dapat dikembangkan.

6. *Using and applying (application and connection)*

ranah penerapan merupakan mengamati contoh konsep-konsep sains dalam kehidupan sehari-hari menerapkan konsep-konsep dan keterampilan-keterampilan sains yang telah dapat dipelajari untuk masalah teknologi-teknologi sehari-hari mengambil keputusan untuk diri sendiri.

D. Hasil Penelitian Yang Relevan

1. hasil penelitian oleh Denta Oki Sari Artha Galuh Astrissi, J.S. Sukardjo, Dan Budi Hadil Hastuti dengan judul efektivitas model pembelajaran teams games tournament (tgt)

disertai media teka teki silang terhadap prestasi belajar pada materi minyak bumi siswa kelas x sma negeri 3 sukoharjo tahun pelajaran 2012/2013.²⁹ Diperoleh informasi bahwa hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang disertai media teka-teki silang efektif meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi minyak bumi siswa kelas X SMA Negeri 3 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012/2013 yang dibuktikan dengan harga nilai t_{hitung} yaitu 4,873 lebih tinggi dari harga tabel yaitu 1,67 untuk prestasi belajar kognitif dan harga nilai t_{hitung} 1,784 lebih tinggi dari harga t_{tabel} yaitu 1,67 untuk prestasi belajar afektif.

2. hasil penelitian oleh *Ulfa Nurul Qalbi, Mantasiah R, dan jufri Jufri, dkk* dengan judul efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournaments dalam keterampilan menulis bahasa jerman siswa kelas xii ipa sma negeri 1 bontonompo kabupaten gowa.³⁰ Diperoleh informasi bahwa hasil populasi pada penelitian ini, yaitu siswa kelas XII IPA dengan jumlah 175 siswa. Metode *Purposive sampling* digunakan untuk menentukan sampel sesuai dengan kriteria tertentu yaitu kelas XII IPA 4 sebagai kelas kontrol dengan jumlah 30 siswa dan XII IPA 5 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan instrumen tes berupa *Pre-test* dan *Pos-test*. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis inferensial yaitu menggunakan uji-t. Hasil analisis data menunjukkan $t_h(3,071) > t_t(2,002)$ pada taraf signifikansi 0,05. Sehingga

²⁹Denta Oki Sari Artha Galuh Astrissi, J.S. Sukardjo, dan budi hadilhastuti, *efektivitas model pembelajaran teams games tournament (tgt) disertai media teka teki silang terhadap prestasi belajar pada materi minyak bumi siswa kelas x sma negeri 3 sukoharjo tahun pelajaran 2012/2013*, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret (vol 3 No 2 tahun 2014), h.1

³⁰*Ulfa Nurul Qalbi, Mantasiah R, dan jufri Jufri, dkk, efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournaments dalam keterampilan menulis bahasa jerman siswa kelas xii ipa sma negeri 1 bontonompo kabupaten gowa*, Universitas Negri Makasar, (Vol 20, No 1 Tahun 2017).

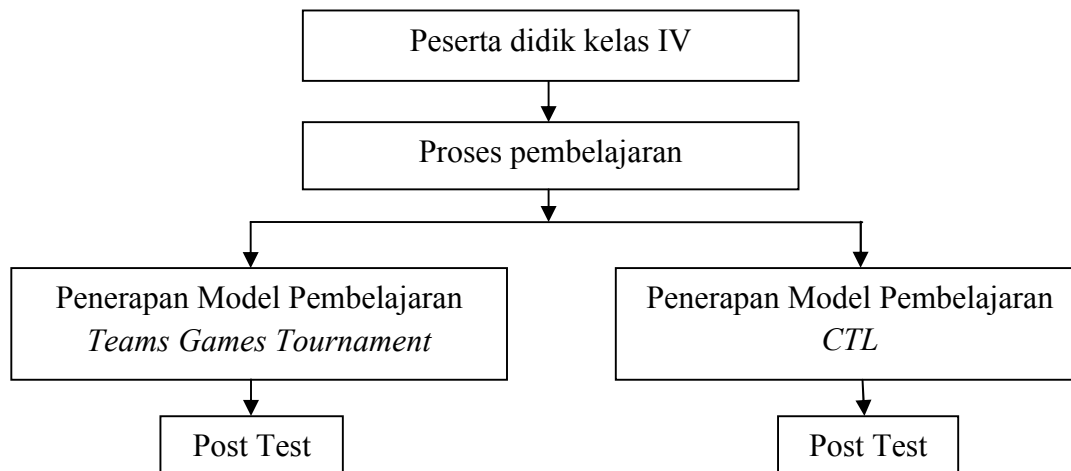
hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* efektif dalam keterampilan menulis siswa.

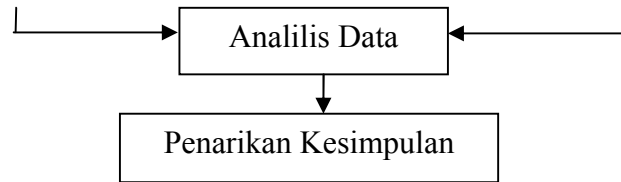
E. Kerangka Berfikir

Peneliti akan melakukan suatu eksperimentasi terhadap hasil belajar IPA kelas V di MIN 2 Bandar Lampung dengan menggunakan beberapa kelas. Pada kegiatan awal peneliti mencocokkan materi yang sesuai dengan model pembelajaran yang akan diuji cobakan. Materi yang diuji cobakan oleh peneliti yaitu materi organ tubuh dan hewan kelas V dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* sebagai kelas eksperimen dan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* sebagai kelas kontrol.

Kegiatan berikutnya yaitu akan dilakukan kegiatan post tes antara kelas *eksperimen* dan kelas kontrol untuk proses analisis data yang akhirnya akan dilakukan penarikan kesimpulan hasil belajar antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*. Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* diharapkan efektif dan dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran dan ketuntasan belajar peserta didik, dengan diagram kerangka berfikir sebagai berikut:

Gambar 1.2
Bentuk Kerangka Berfikir

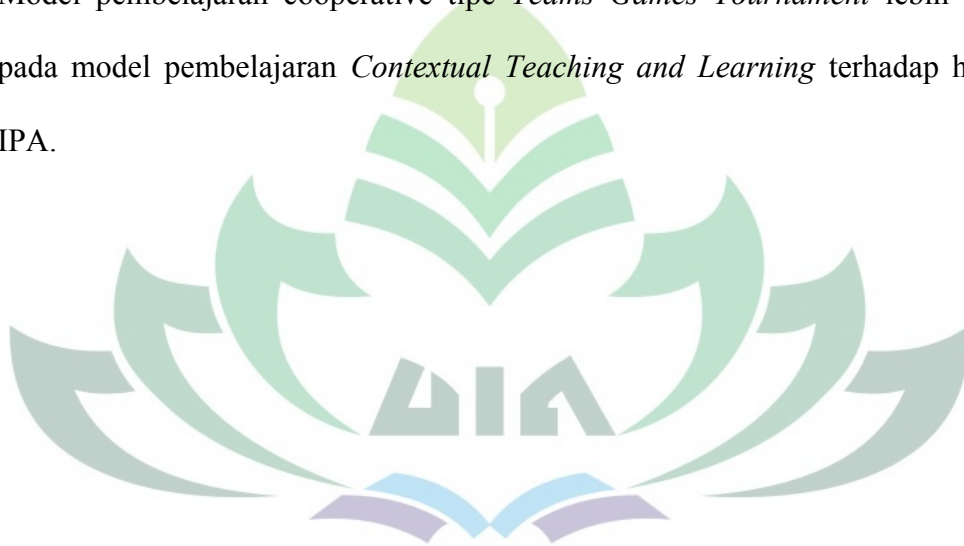




F. Hipotesis Penelitian

H_0 : Model pembelajaran cooperative tipe *Teams Games Tournament* tidak lebih efektif dari pada model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* terhadap hasil belajar IPA.

H_1 : Model pembelajaran cooperative tipe *Teams Games Tournament* lebih efektif dari pada model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* terhadap hasil belajar IPA.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Metode penelitian menurut Cholid Narbuko dan H. Abu Achmadi adalah suatu cabang ilmu pengetahuan yang membicarakan atau mempersoalkan mengenai cara-cara melaksanakan penelitian berdasarkan fakta atau gejala secara ilmiah¹. Sedangkan metode penelitian menurut sugiyono diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu². Jadi dapat disimpulkan bahwa metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan. Suatu pengetahuan tertentu pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam pendidikan.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, data penelitian ini berupa angka dan analisis statistik. Dalam penelitian ini menggunakan metode *Quasy Eksperimental*, dimana penelitian ini mempunyai kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tetapi pada kelompok kontrol tidak sepenuhnya berfungsi untuk mengontrol variabel terjadi pada kelompok eksperimen. Penelitian *quasy eksperimen* adalah penelitian dengan pembentukan dua kelompok pembandingan. Kelompok yang diberikan

¹Cholid Narbuko dan H. Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), h. 2

²Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 3

perlakuan merupakan kelompok eksperimen yang berarti pada kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak diberikan perlakuan.

Rancangan penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design*. Pada desain ini terdapat *pretest* dan *posttest* untuk kelompok eksperimen dan kontrol³. Dengan demikian, sebelum diberi perlakuan pada kedua kelas yang akan dibandingkan hasil belajarnya, terlebih dahulu diberikan *pretest* untuk mengetahui keadaan awal. Selanjutnya, setelah diberi perlakuan diberi *posttest* untuk melihat perbedaan hasil belajar setelah mendapat perlakuan. Rancangan penelitian digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1
Desain *Pretest-Posttest Control Group Design*

Kelompok	Tes Awal	Perlakuan (x)	Tes Akhir
Eksperimen	T ₁	X _m	T ₂
Kontrol	T ₁	X _m	T ₂

Keterangan :

T₁ : *Pretest* (tes awal sebelum proses belajar mengajar dimulai dan belum diberikan perlakuan).

T₂ : *Posttest* (tes akhir setelah proses belajar mengajar berlangsung dan diberikan perlakuan).

X_m : Proses belajar mengajar untuk kelompok eksperimen yang menggunakan perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT).

X_m : Proses belajar mengajar untuk kelompok kontrol dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *contextual teaching and learning* (CTL).

³*Ibid*, h. 116

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MIN 2 Bandar Lampung Jl. Drs. Warsito No.50 kupang kota teluk betung utara. Penelitian ini dilaksanakan pada ajaran semester genap tahun ajaran 2018/2019.

C. Variabel Penelitian

Variabel menurut pendapat Wina Sanjaya adalah segala faktor, kondisi, situasi, perlakuan dan semua tindakan yang bisa dipakai untuk memengaruhi hasil eksperimen⁴. Adapun variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel bebas (*variabel independen*) adalah variabel yang mempengaruhi perubahannya atau timbulnya variabel terikat disebut dengan variabel X. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) .
2. Variabel terikat (*variabel dependen*) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas disebut dengan variabel Y. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran IPA.

D. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan sampel

1. Populasi

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V semester ganjil MIN 2 Bandar Lampung yang berjumlah 69 orang peserta didik. Dengan distribusi kelas sebagai berikut:

⁴Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 95

Tabel 3.2
Jumlah Peserta Didik Kelas V
MIN 2 Bandar Lampung

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Peserta Didik
		Perempuan	Laki-laki	
1	V Al alim	13	23	36
2	V Al muizzu	12	21	33
Jumlah		25	44	69

Sumber: dokumentasi Peserta Didik Kelas V MIN 2 Bandar Lampung

2. Sampel

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

- a. Kelas V Al alim sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 36 orang peserta didik yang mendapat perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournamen* (TGT) .
3. Kelas V Al muizzu sebagai kelas kontrol berjumlah 33 orang peserta didik yang mendapat perlakuan model pembelajaran *contextual teaching and learning* (CTL)
4. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampling merupakan teknik pengambilan sampel untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian. Dalam penelitian ini teknik samplingnya adalah teknik *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pemilihan sampel disesuaikan dengan kriteria-kriteria tertentu yang diterapkan berdasarkan tujuan penelitian atau permasalahan penelitian.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan

data⁵. Jadi, tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang telah ditetapkan. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini, yakni dengan cara:

1. Tes

Tes merupakan serangkaian latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok⁶. Berdasarkan pengertian tersebut tes dapat diartikan sebagai suatu soal-soal yang harus dikerjakan oleh peserta didik untuk mengukur hasil belajar peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Tes yang akan diberikan kepada peserta didik berbentuk soal pilihan ganda. Tes yang diuji cobakan kemudian digunakan untuk memperoleh data hasil belajar kognitif peserta didik.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan cara mengumpulkan data dengan melihat dokumen yang telah ada. Dalam penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk memperoleh nama-nama peserta didik dan nilai ulangan IPA. Dokumentasi juga dapat digunakan untuk mengetahui data-data tentang sekolah dan peserta didik sebagai bukti penelitian.

⁵*Ibid*, h. 308

⁶Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 76

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Tes

Tes yang diberikan kepada peserta didik dalam penelitian ini berbentuk tes objektif dalam bentuk pilihan ganda (*multiple choice*) sebanyak 35 soal untuk soal *pretest* dan *posttest*. Dengan penskoran jika benar diberi skor 1 dan jika salah maka diberi skor 0.

Sebelum tes diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, soal test tersebut diuji cobakan terlebih dahulu pada kelas uji coba untuk mengetahui validitas, tingkat kesukaran, daya beda, dan reliabilitas butir soal. Tes yang telah diuji coba kemudian digunakan dalam penelitian. Instrumen tes tersebut disusun berdasarkan indikator pada ranah kognitif.

G. Uji Instrumen Penelitian

Sebelum diujikan dikelas sampel, instrumen diuji coba diluar kelas eksperimen dan kontrol. Uji coba tersebut bertujuan untuk mengetahui:

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan suatu instrumen. Suatu instrumen pengukuran dikatakan valid jika instrumen dapat mengukur yang hendak diukur⁷. Jadi, Untuk menguji validitas menggunakan perhitungan microsoft excel, dengan rumus korelasi produk moment. Adapun rumus manualnya sebagai berikut:

⁷Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), h.73

$$R_{xy} = \frac{\Sigma (X - \bar{X})(Y - \bar{Y})}{\sqrt{(\Sigma (X - \bar{X})^2)(\Sigma (Y - \bar{Y})^2)}}$$

Keterangan:

R_{xy} = Koefesien korelasi
 N = Banyaknya peserta tes
 X = Skor butir soal
 Y = Skor total⁸.

Tabel 3.3
Kriteria Validitas

Nilai r	Kriteria
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi
0,60 - 0,79	Tinggi
0,40 - 0,59	Sedang
0,20 - 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat Rendah

Sumber: Dasar-dasar evaluasi pendidikan, Suharsimi Arikunto

2. Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran butir soal merupakan cara untuk mengukur butir soal, apakah termasuk sukar, sedang, atau mudah. Untuk menguji taraf kesukaran digunakan rumus berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks kesukaran
 B = Jumlah peserta didik yang menjawab soal tes dengan benar
 JS = Jumlah seluruh peserta didik peserta tes⁹.

⁸*Ibid*, h. 117

⁹*Ibid*, h. 223

Tabel 3.4
Kriteria Indeks Kesukaran

Nilai Dp	Kriteria
$P = 0,00$	Sangat sukar
$0,00 < P \leq 0,30$	Sukar
$0,30 < P \leq 0,70$	Sedang
$0,71 < P \leq 1,00$	Mudah
$P = 100$	Sangat Mudah

Sumber: Dasar-dasar evaluasi pendidikan, Suharsimi Arikunto

3. Uji Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan peserta didik yang kurang pandai (berkemampuan rendah). Adapun menentukan daya pembeda tiap item instrument penelitian yaitu:

$$D = \frac{B_A - B_B}{J_A - J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

- J = Jumlah peserta tes
- J_A = Banyaknya peserta kelompok atas
- J_B = Banyaknya peserta kelompok bawah
- B_A = Banyaknya kelompok atas yang menjawab soal dengan benar
- B_B = Banyaknya kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar
- P_A = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab dengan benar
- P_B = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar¹⁰.

¹⁰*Ibid*,h. 228

Tabel 3.5
Kriteria Daya Pembeda

Daya Pembeda	Koefesien	Kriteria
	0,00 – 0,20	Jelek
	0,21 – 0,40	Cukup
	0,41 – 0,70	Baik
	0,71 – 1,00	Baik Sekali

Sumber: Dasar-dasar evaluasi pendidikan, Suharsimi Arikunto

4. Uji Reliabilitas

Reliabilitas berkenaan dengan pertanyaan, apakah suatu instrumen dapat dipercaya sesuai kriteria yang ditetapkan. Untuk mengetahui reliabilitas instrumen, menggunakan metode kuder Richardson yaitu memakai rumus KR 20, sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{\Sigma}{n}$$

Keterangan:

R_{11} = Koefesien reliabilitas tes

n = Banyaknya butir item

1 = Bilangan konstan

s^2 = Jumlah varians skor tiap-tiap item

P = Proporsi yang menjawab benar pada butir item

Q = Proporsi yang menjawab salah

Q = $1-P$

Σpq = Jumlah dan hasil perkalian p dan q ¹¹.

Tabel 3.6
Kriteria Reliabilitas

Koefesien Korelasi	Kriteria Reliabilitas
$0,00 \leq r_{11} < 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 \leq r_{11} < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r_{11} < 0,60$	Cukup
$0,60 \leq r_{11} < 0,80$	Tinggi

¹¹*Ibid*, h. 115

$0,80 \leq r_{11} \leq 100$	Sangat Tinggi
-----------------------------	---------------

Sumber: Dasar-dasar evaluasi pendidikan, Suharsimi Arikunto

H. Teknik Analisis Data

1. Uji Prasyarat

Teknik analisis data diuji dengan menggunakan uji statistik sebelum menguji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat.

Adapun uji prasyarat yang digunakan:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas ini digunakan metode *liliefors* menggunakan microsoft excel dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Membuat uraian hipotesis dengan kalimat:

H_0 = Data berdistribusi normal

H_1 = Data tidak berdistribusi normal

- 2) Menentukan resiko kesalahan (taraf signifikan) yaitu $\alpha = 0.05$

- 3) Statistik Uji

$$L_{hitung} = \text{Maks} | F(Z_i) - S(Z_i)$$

Langkah-langkah perhitungannya sebagai berikut:

- a) Mengurutkan data populasi dari yang terkecil sampai terbesar
- b) Menentukan nilai z dari tiap-tiap data, atau x_1, x_2, \dots, x_n

dijadikan bilangan baku z_1, z_2, \dots, z_n dengan rumus:

$$z = \frac{x - \bar{x}}{s}$$

Keterangan:

Z_i = Bilangan baku

x_i = Data dari hasil pengamatan

\bar{x} = Rata-rata sampel, $\bar{x} = \frac{\sum}{n}$

S = Standar deviasi, $s = \sqrt{\frac{\sum (x_i - \bar{x})^2}{n-1}}$

c) Menentukan besar F (Z_i), yaitu peluang z_i

d) Menghitung

$$S(z_i) = \frac{1}{n} \sum_{i=1}^n S(z_i)$$

4) Daerah kritis (DK) = $\{L | L > L_{a,n}\}$

5) Keputusan Uji

a) H_0 diterima, Jika $L_{hitung} \leq L_{tabel}$

b) H_1 ditolak, Jika $L_{hitung} > L_{tabel}$

6) Kesimpulan

Jika H_0 diterima sampel berasal dari populasi berdistribusi normal

Jika H_1 ditolak sampel tidak dari populasi berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas adalah dilakukan untuk mengetahui apakah populasi penelitian mempunyai variasi yang sama atau tidak.

Untuk menguji homogenitas varian, maka penguji menggunakan uji varian terbesar dibanding uji varian terkecil, dengan rumus:¹²

$$F = \frac{s_1^2}{s_2^2}$$

¹²Sugiyono, *Op.Cit*, h. 199

Kriteria pengujiannya yaitu Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ berarti tidak homogen dan sebaliknya, dengan taraf signifikan 5%.

Hipotesis statistiknya:

H_0 : = : tidak ada perbedaan antara varians 1 dan varians 2 (data bersifat homogen)

H_1 : = : ada perbedaan antara varians 1 dan varians 2 (data bersifat tidak homogen).

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk melihat perbedaan yang signifikan antara hasil tes peserta didik dari kelompok eksperimen dan kontrol. Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan tes statistik yaitu uji-t. Tes t atau uji t adalah salah satu tes statistik yang dipergunakan untuk menguji kebenaran hipotesis yang menyatakan bahwa diantara dua buah sampel yang diambil dari populasi yang sama, tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Rumus uji-t yang digunakan adalah:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}} \quad (, \quad)$$

Keterangan :

\bar{x}_1 = Rata-rata nilai sampel kelas eksperimen
 \bar{x}_2 = Rata-rata nilai sampel kelas kontrol
 n_1 = Banyaknya peserta didik kelas eksperimen
 n_2 = Banyaknya peserta didik kelas kontrol
 S_1^2 = Varians kelompok eksperimen
 S_2^2 = Varians kelompok kontrol¹³.

¹³ Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), h. 278

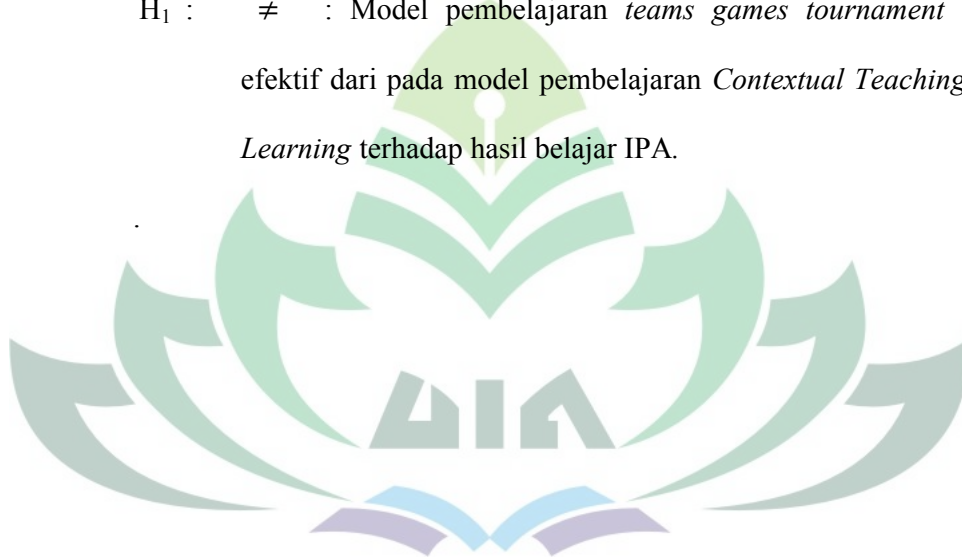
Kriteria pengujian:

Diterima H_0 jika $|t_{hitung}| \leq t_{tabel}$, atau Ditolak H_0 $t_{hitung} > t_{tabel}$.

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : = : Model pembelajaran cooperative *teams games tournament* tidak lebih efektif dari pada model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* terhadap hasil belajar IPA

H_1 : \neq : Model pembelajaran *teams games tournament* lebih efektif dari pada model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* terhadap hasil belajar IPA.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Analisis Uji Instrumen

Instrumen penelitian sebelum digunakan sebaiknya instrumen tersebut dilakukan uji coba instrumen terlebih dahulu yang terdiri dari instrumen tes berjumlah 35 soal. Uji coba ini dilakukan pada populasi diluar sampel penelitian yang telah mempelajari materi yang digunakan dalam penelitian, yaitu pada 39 peserta didik kelas VI Al Adzim MIN 2 Bandar Lampung, hari Rabu tanggal 21 Januari 2019.

a. Uji Validitas

Peneliti menggunakan 2 uji validitas, yaitu uji validitas isi dan konstruk. Uji validitas isi berupa kesesuaian antara kisi-kisi dengan butir soal yang akan dipakai dengan kemampuan bahasa peserta didik. Instrumen yang telah divalidasi oleh validator, selanjutnya dijadikan sebagai pedoman dalam menyempurnakan hasil belajar IPA peserta didik. Adapun uji validitas konstruk, menggunakan microsoft excel dengan rumus korelasi *product moment*. Hasil analisis uji validitas.

Hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa koefesien korelasi sama dengan 0,316 atau lebih maka butir intrumen dinyatakan valid. Jadi dari 35 butir soal yang diuji cobakan terdapat 15 butir soal yang valid dan dapat digunakan dalam penelitian.

b. Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah soal yang digunakan termasuk golongan soal yang sedang, atau mudah.

Hasil perhitungan tersebut, menyatakan bahwa dari 35 butir soal yang termasuk ke dalam kategori sedang ($0,31 - 0,70$) terdapat pada nomor 4, 6, 8, 10, 11, 12, 13, 17, 19, 21, 23, 24, 25, 26, 27, 29, 30, 31, 32, 34. Dan butir soal yang tergolong mudah ($0,71 - 0,100$) yaitu 1, 2, 3, 5, 7, 9, 14, 14, 16, 18, 20, 22, 28, 33, 35.

c. Uji Daya Pembeda

Uji coba instrumen dilakukan untuk melihat daya pembeda butir soal. Uji daya pembeda pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui butir soal dalam membedakan antara peserta didik yang dapat menjawab benar dan tidak.

Berdasarkan hasil tersebut, uji daya pembeda pada 35 butir soal menunjukkan bahwa butir soal yang tergolong klasifikasi jelek sekali ($<0,00$) terdapat pada nomor 3,20,21,22. Sedangkan yang tergolong klasifikasi jelek ($0,00 - 0,20$) terdapat pada nomor 2,13,14,15,16,18,19,23,26,28,29,30,31. Dan yang tergolong klasifikasi cukup ($0,21 - 0,40$) terdapat pada nomor 1,4,5,6,7,8,9,10,11,12,17,25,27,33,34. Serta butir soal yang tergolong klasifikasi baik ($0,41 - 0,70$) terdapat pada nomor 24,35. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa butir-butir soal yang

valid dalam penelitian ini memiliki daya pembeda dengan klasifikasi cukup dan baik.

d. Uji Reliabilitas

Butir-butir soal yang telah dilakukan uji validitas, uji tingkat kesukaran, dan uji daya beda, selanjutnya diuji reliabilitasnya. Pengolahan data yang dilakukan peneliti guna mengetahui tingkat reliabilitas soal, di uji menggunakan rumus KR 20.

Berdasarkan perhitungan, dapat disimpulkan bahwa 15 butir soal yang valid memiliki indeks reliabilitas sebesar 0,609. dengan kriteria koefisien reliabilitas sangat tinggi maka butir soal tersebut reliabel sehingga dapat mengukur hasil belajar IPA peserta didik.

e. Hasil Kesimpulan Uji Coba

Hasil perhitungan validitas, uji tingkat kesukaran, uji daya beda dan reliabilitas instrumen direkapitulasi dalam tabel berikut

Tabel 4.1
Kesimpulan Instrumen Soal

No Soal	V	R	TK	DB	Kesimpulan
1	V		Sedang	B	Digunakan
2	TV		Mudah	J	Tidak Digunakan
3	TV		Mudah	J	Tidak Digunakan
4	V		Sedang	B	Digunakan
5	V		Sedang	B	Digunakan
6	V		Sedang	B	Digunakan
7	TV		Mudah	J	Tidak Digunakan
8	TV		Mudah	J	Tidak Digunakan
9	V		Sedang	B	Digunakan
10	TV		Mudah	J	Tidak Digunakan
11	V		Sedang	B	Digunakan
12	V		Sedang	B	Digunakan

[illegible]

Sumber: Hasil perhitungan uji coba instrumen

Berdasarkan tabel kesimpulan instrumen soal yang terdiri dari perhitungan uji validitas, uji tingkat kesukaran, uji daya beda dan uji reliabilitas diatas, dari 35 butir soal yang diuji cobakan, peneliti

menggunakan 15 butir soal dalam penelitian yaitu soal nomor 1,4,5,6,9,11,12,17,24,25,31,33,34 dan 35

2. Analisis Uji Prasyarat

Pengambilan data analisis uji prasyarat dilakukan sebelum dan sesudah proses pembelajaran pada hasil belajar IPA kelas V MIN 2 Bandar Lampung. Prasyarat dalam melakukan uji hipotesis, sebelumnya dilakukan uji normalitas dan homogenitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut rincian data yang telah diperoleh:

a. Analisis Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang didapat peneliti merupakan data yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *liliefors* pada program microsoft excel. Kriteria penetapannya dengan cara membandingkan nilai sig. (2-tailed) pada tabel uji *L* metode *liliefors* dengan taraf signifikan 0,05 (5%). Dengan demikian dasar pengambilan keputusan $L_{hitung} < L_{tabel}$, maka data berdistribusi normal. Sebaliknya jika pengambilan keputusan dari koefisien $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka data berdistribusi tidak normal.

Berdasarkan hasil perhitungan yang terangkum tersebut, menunjukkan bahwa data akan berdistribusi normal apabila $L_{hitung} < L_{tabel}$. Dengan demikian H_0 diterima dan data distribusi normal karena pada hasil belajar IPA peserta didik pada *pretest* $0,140 < 0,147$ untuk kelas eksperimen dan $0,137 < 0,147$ untuk kelas kontrol.

Dan data berdistribusi normal pada hasil belajar *posttest* $0,143 < 0,154$ untuk kelas eksperimen dan $0,149 < 0,149$ untuk kelas kontrol

b. Analisis Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua sampel memiliki karakter yang sama atau tidak. Uji kesamaan varians dilakukan pada data variabel terikat yaitu hasil belajar IPA, baik hasil belajar kognitif maupun hasil belajar afektif dengan menggunakan uji F. Pengujian varian ini yaitu dengan membandingkan varians terbesar dan varians terkecil. Hasil uji homogenitas dengan taraf signifikansi (5%) diperoleh $F_{(0,05;36;33)}$ adalah 1,867 dengan keputusan jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka dinyatakan data tersebut homogen.

Hasil perhitungan tersebut pada data *pretest* hasil belajar IPA kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu, $F_{hitung} = 1,515$ dan $F_{tabel} = 1,788$ sehingga H_0 diterima, berarti kelas eksperimen dan kontrol berasal dari varians yang sama (homogen). Sedangkan data *posttest* hasil belajar IPA kelas eksperimen dan kontrol yaitu, $F_{hitung} = 0,976$ dan $F_{tabel} = 1,788$ sehingga H_0 diterima, berarti kelas eksperimen dan kontrol berasal dari varians yang sama (homogen).

3. Analisis Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menguji dua kesamaan rata-rata. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji t karena berdasarkan hasil perhitungan pada data instrumen penelitian berdistribusi normal dan

homogen. Cara menentukan hipotesis diterima atau ditolak yaitu jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak, begitu sebaliknya.

Hasil perhitungan uji-t dalam penilaian hasil belajar IPA di kelas eksperimen dan kontrol diperoleh hasil $t_{tabel} = 1,996$ sedangkan $t_{hitung} = 5,387$. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,387 > 1,996$ yang berarti H_1 diterima dan H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)* terhadap hasil belajar IPA kelas V MIN 2 Bandar Lampung dibandingkan model pembelajaran kooperatif tipe *contextual teaching and learning*.

B. Pembahasan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 2 Bandar Lampung tahun pelajaran 2018/2019. Penelitian ini diadakan 1 kali seminggu, setiap pertemuan 2 x 35 menit, untuk kelas V Al alim berjumlah 36 peserta didik sebagai kelas eksperimen dilaksanakan pada hari sabtu pukul 07:30 s.d 09:30 WIB dan V Al muizzu berjumlah 33 peserta didik sebagai kelas kontrol dilaksanakan pada hari kamis pukul 07:30 s.d 09:30 WIB. Penelitian ini dilaksanakan sesuai jam pelajaran tersebut, dengan materi ajar bagian organ tubuh dan hewan. Berikut ini hasil dari pembahasan terhadap hasil penelitian yang dilakukan berdasarkan analisis data-data dan temuan data lapangan.

1. Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Penelitian ini menggunakan dua variabel yang menjadi objek penelitian, yaitu variabel bebas (x) model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan variabel terikat (y) hasil belajar IPA peserta didik kelas V MIN 2 Bandar Lampung. Dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan suatu model pembelajaran yang menekankan adanya aktifitas dan interaksi dalam proses pembelajaran melalui diskusi kelompok secara kolaboratif sehingga melatih peserta didik untuk bekerja sama dalam memecahkan masalah yang dihadapi dan bertanggung jawab dengan hasil kerja tersebut, kemudian dalam proses pembelajaran didukung oleh games yang juga memiliki daya tarik yang memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran akan lebih bermakna.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini mempunyai beberapa langkah dalam penerapannya, yaitu:

1. Pengajaran, pengajaran dalam hal ini menyampaikan pembelajaran seperti pembelajaran yang dilakukan guru setiap hari. yang perlu disiapkan dalam pembelajaran ini yaitu rencana pelajaran yang dibuat oleh guru;
2. Belajar tim, para peserta didik mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk tiap tim dan dua lembar jawaban untuk tiap tim. Tugas utama dari belajar tim ini adalah peserta didik benar-benar menguasai materi

yang di sampaikan oleh guru. Lembar kegiatan dan lembar jawaban ini digunakan oleh para tim untuk melatih kemampuan selama proses pengajaran;

3. Turnamen, para peserta didik memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogeny, dengan meja turnamen tiga peserta;

Rekognisi tim, skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kinerja yang telah ditetapkan sebelumnya.

Berikut ini, rincian proses pembelajaran yang telah dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol:

a. Proses Pembelajaran di Kelas Eksperimen

Proses pembelajaran yang dilaksanakan pada kelas eksperimen yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Proses pembelajaran yang pertama, peneliti memberikan penjelasan mengenai kegiatan yang akan dilakukan, peneliti juga mengajukan beberapa pertanyaan tentang materi organ tubuh dan hewan, agar terjadi suatu komunikasi pada kegiatan awal pembelajaran dan untuk mengetahui pengetahuan yang relevan dengan pengetahuan telah dimiliki peserta didik. Kemudian peneliti membagikan soal *pretest* yang bertujuan untuk melihat hasil belajar sebelum diberikan perlakuan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Setelah semua peserta didik selesai mengerjakan soal *pretest*, peneliti menyampaikan

materi pelajaran dengan terlebih dahulu menjelaskan tujuan yang ingin dicapai dan keterampilan serta kemampuan yang diharapkan dapat dikuasai peserta didik sehingga peneliti memberikan motivasi agar peserta didik semangat dalam kegiatan belajarnya.

Proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti bermain games menyusun puzzle untuk pemberian pengetahuan pada awal pembelajaran serta dibantu dengan bagian-bagian organ tubuh dan hewan yang sedang dipelajari. Setelah itu peneliti membagi peserta didik menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 4-5 peserta didik.

Peneliti memberikan arahan pada peserta didik untuk ikut berkontribusi dalam diskusi. Selama kerja kelompok berlangsung, peneliti melakukan pengamatan, bimbingan, dan bantuan bila diperlukan. Setelah kerja kelompok selesai, peneliti memanggil salah satu kelompok, dari tiap-tiap kelompok memberikan jawaban hasil diskusi. Kemudian peneliti memberikan penguatan atas jawaban yang telah diberikan dan bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Sebelum pembelajaran selesai, peneliti mengingatkan peserta didik untuk belajar di rumah. Begitu seterusnya sampai pada akhir pembelajaran materi organ tubuh dan hewan.

Akhir pembelajaran, peneliti memberikan *posttest* untuk melihat hasil belajar setelah diberi perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

b. Proses Pembelajaran di Kelas Kontrol

Proses pembelajaran yang dilaksanakan pada kelas kontrol yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *contextual teaching and learning*. Proses pembelajaran yang pertama, peneliti memberikan penjelasan mengenai kegiatan yang akan dilakukan, peneliti juga mengajukan beberapa pertanyaan tentang materi organ tubuh dan hewan, agar terjadi suatu komunikasi pada kegiatan awal pembelajaran dan untuk mengetahui pengetahuan yang relevan dengan pengetahuan telah dimiliki peserta didik. Kemudian peneliti membagikan soal *pretest* yang bertujuan untuk melihat rata-rata sebelum diberikan perlakuan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *contextual teaching and learning* (CTL). Setelah semua peserta didik selesai mengerjakan soal *pretest*, peneliti menyampaikan materi pelajaran dengan terlebih dahulu menjelaskan tujuan yang ingin dicapai dan keterampilan serta kemampuan yang diharapkan dapat dikuasai peserta didik sehingga peneliti memberikan motivasi agar peserta didik semangat dalam kegiatan belajarnya.

Proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti menjelaskan materi organ tubuh dan hewan yang sedang dipelajari. Peneliti memberikan arahan pada peserta didik. Selama kerja berlangsung, peneliti melakukan pengamatan, bimbingan, dan bantuan bila diperlukan. Setelah selesai, peneliti memanggil salah satu peserta didik untuk memberikan jawaban. Kemudian peneliti memberikan

penguatan atas jawaban yang telah diberikan dan bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Sebelum pembelajaran selesai, peneliti mengingatkan peserta didik untuk belajar di rumah. Begitu sampai pada akhir pembelajaran materi organ tubuh dan hewan

Akhir pembelajaran pada kelas kontrol, peneliti memberikan *posttest* untuk melihat hasil belajar IPA setelah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *contextual teaching and learning* (CTL).

Berdasarkan proses pembelajaran tersebut, pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *contextual teaching and learning* (CTL), Mengembangkan pemikiran bahwa anak akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan ketrampilan barunya.

Berikut beberapa langkah-langkah proses pembelajaran dengan berdasarkan langkah-langkah dari model pembelajaran kooperatif tipe *contextual teaching and learning* (CTL).

- a. Melaksanakan sejauh mungkin kegiatan inquiri untuk semua topic
- b. Mengembangkan sifat ingin tahu siswa dengan bertanya
- c. Menciptakan masyarakat belajar
- d. Menghadirkan model sebagai contoh belajar
- e. Melakukan refleksi diakhir pertemuan.

- f. Melakukan penilaian yang sebenarnya dengan berbagai cara.

Berdasarkan langkah-langkah proses pembelajaran, tahapan pembelajaran IPA menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *contextual teaching and learning* (CTL) di pertemuan pertama yang dilakukan adalah memberikan *pretest* dan berdiskusi mengenai materi lalu mengorganisasi peserta didik pada tahapan ini pendidik memberikan materi dan tugas.

Letak perbedaan perlakuan dari kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu pada kelas eksperimen peserta didik dituntut untuk menguasai materi yang telah diajarkan oleh pendidik, pendidik akan mengecek kembali pemahaman mereka sehingga peserta didik tidak dapat mengandalkan peserta didik lain, dengan demikian peserta didik sendirilah yang harus ikut berkontribusi dalam pembelajaran untuk mendukung proses pemahamannya. Sedangkan kelas kontrol dituntut agar dapat menjawab kuis secara individu yang dilakukan setiap akhir pembelajaran.

Pertemuan kedua dan ketiga dikelas eksperimen pendidik mengorganisasikan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran mengamati susunan puzzle yang diberikan untuk memudahkan dalam proses pemahamannya sehingga pada saat kerja kelompok, masing-masing peserta didik dapat saling bertukar pikiran dan mengembangkan pengetahuannya agar dapat mengerjakan tugas dengan baik. Pertemuan keempat dari pembelajaran adalah pendidik meriview kembali materi-

materi yang telah diajarkan pada pertemuan sebelum-sebelumnya, dengan melakukan diskusi dan tanya jawab pada peserta didik. Tahap terakhir, dengan memberikan *posttest* untuk melihat hasil belajar setelah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *contextual teaching and learning* (CTL).

Hasil dari penggunaan model pembelajaran kooperatif *contextual teaching and learning* (CTL), peserta didik ikut berkontribusi dalam pembelajaran sehingga meningkatkan pemahamannya terhadap materi yang diajarkan oleh pendidik, pada saat pembelajaran, ketika proses penyimpulan materi, peserta didik mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan dari pendidik.

2. Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V MIN 2 Bandar Lampung

Berdasarkan uraian proses pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa data kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) memiliki hasil yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Contextual Teaching And Learning* (CTL) berbantu media susuan puzzle. Hal tersebut dapat dilihat dari perbedaan skor peserta didik. Dimana, hasil belajar kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol.

Hasil belajar IPA peserta didik kelas eksperimen menunjukkan $x = 77,7$ jauh lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar peserta didik kelas kontrol $x = 61,3$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen lebih baik nilainya dibandingkan dengan kelas kontrol. Adapun keberhasilan ini karena adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) yang diterapkan pada kelas eksperimen.

Hasil pengujian hipotesis juga diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 5,387 dan t_{tabel} sebesar 1,996 dengan taraf signifikan 0,05. Hasil tersebut menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$, yang berarti H_0 ditolak dan H_i diterima. pada Hal ini berarti membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) meningkatkan hasil belajar IPA.

Faktor penyebab perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dikarenakan peserta didik di kelas eksperimen lebih memiliki kesiapan untuk bertanggung jawab secara mandiri terhadap pemahaman pada materi yang telah diajarkan oleh pendidik, dimana model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) menuntut peserta didik mengikuti proses pembelajaran secara mandiri walaupun pembelajaran secara berkelompok sehingga tidak mengandalkan peserta didik yang pandai saja. Faktor lainnya karena, pembelajaran di kelas eksperimen lebih menyenangkan dan lebih aktif, peserta didik tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung karena peneliti mengemas pembelajaran menjadi menyenangkan. Sedangkan pada kelas kontrol

disebabkan karena peserta didik terbiasa mengandalkan teman yang pandai dalam proses pembelajaran sehingga pada saat kuis berlangsung peserta didik hanya mengerjakan seadanya saja.. Hal ini dikarenakan peserta didik tidak merasa dituntut untuk menguasai pembelajaran, peserta didik pun tidak takut jika hanya berhadapan dengan kuis tidak secara langsung dicek pemahamannya dengan pendidik. Dengan demikian hasil belajar kelas kontrol lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen.

Penelitian ini terdapat juga beberapa hal yang menjadi kendala, diantaranya yaitu peserta didik sulit untuk dikondisikan karena ada beberapa peserta didik yang bermain-main, ada juga yang tidak mengumpulkan tugas tepat waktu, hal ini mengakibatkan aktivitas pembelajaran menjadi tidak berjalan dengan baik. Solusi yang dapat dilakukan yaitu memperketat aturan dengan memberikan aturan batasan waktu untuk pengumpulan tugas, dan memberikan sanksi jika terdapat peserta didik yang hanya bermain-main dalam proses pembelajaran.

Kelebihan dari penelitian ini yaitu manfaat dari diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT), dimana model pembelajaran ini dapat mengkondisikan peserta didik dalam suatu lingkungan belajar yang menyenangkan yaitu dalam kelompok sebaya, peserta didik dapat saling bertukar pendapat, dan bersama-sama berdiskusi serta peserta didik satu dapat belajar dengan peserta yang lain dalam satu kelompok. Namun meskipun begitu, peserta didik dalam tiap kelompok memiliki tanggung jawab masing-masing dengan hasil kerja kelompok

sehingga mengharuskan peserta didik untuk terlibat dalam proses pembelajaran dan diskusi kelompok.

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) juga merupakan pembelajaran yang terarah melalui proses kerjasama dan saling membantu serta dapat memberi kesempatan kepada seluruh peserta didik untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran, memecahkan masalah, mengajukan pertanyaan dan pendapat sehingga dengan sendirinya peserta didik merasa harus terlibat dalam proses pembelajaran dan akan termotivasi untuk belajar sehingga aktivitas belajar meningkat yang akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.





BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji t, diperoleh $t_{hitung} = 5,387$ dan $t_{tabel} = 1,996$ sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hal tersebut Menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima jadi dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *teams games tournament* (TGT) efektif Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V MIN 2 Bandar Lampung .

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas maka penelitian memberikan saran sebagai berikut :

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dapat digunakan dengan persiapan yang cukup agar dalam proses pembelajaran model pembelajaran ini berjalan secara efektif.
2. Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) akan lebih efektif bila diterapkan pada kelas sedang dengan jumlah 25-30 peserta didik.
3. Materi yang bisa diterapkan model pembelajaran tipe *teams games tournament* (TGT) yaitu materi yang bias dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari agar peserta didik lebih mudah mengerti materi yang di pelajari.

DAFTAR PUSTAKA

Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014

Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015

Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Group. 2013

-----, *Pengembangan Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group, 2014

Antomi Saregar dkk, “Efektivitas Model Pembelajaran Cups: Dampak Terhadap Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Peserta Didik Madrasah Aliyah Mathla’ul Anwar Gisting Lampung”. Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni 05 (2) 2016

Asih Widi Wisudawati, Eka Sulistyowati, *Metodologi Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2014

Cholid Narbuko dan H. Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Bumi Aksara, 2015 Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2014

Denta Oki Sari Artha Galuh Astrissi, J.S. Sukardjo, dan budi hadilhastuti, *efektivitas model pembelajaran teams games tournament (tgt) disertai media teka teki silang terhadap prestasi belajar pada materi minyak bumi siswa kelas x sma negeri 3 sukoharjo tahun pelajaran 2012/2013*, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret vol 3 No 2 tahun 2014

E.Mulyasa, *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Jakarta: PT BumiAskara: 2013

Hamdani Hamid, *Pengembangan Sistem Pendidikan Di Indonesia*, Bandung: Pustaka Setia, 2013

Khanifatul, *Pembelajaran Inovasi*, Yogyakarta: ar-ruz Media, 2013

Made Pidarta, *Landasan Pendidikan*, Jakarta: PT RinekaCipta, 2013

- Martinis Yamin, *Strategi Dan Metode Dalam Pembelajaran* Jakarta: Bumi Aksara. 2013
- M.Sobry Sutikno, *Metode dan Model-model Pembelajaran*, Lombok: Holistica, 2014
- Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2015
- Nelfi Erlinda, *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Pada Mata Pelajaran Fisika di SMK*, Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah Vol 02 Nomor 1 Tahun 2017
- Ni Nyoman Parwati dkk, *Belajar Dan Pembelajaran*, Depok : Rajawali pers, 2018
- Nureva, Aulia Agustina Citra, *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Mind Mapping Dan Picture Mapping Terhadap Hasil Belajar Ipa Pad Siswa Kelas V Sekolah Dasar*, TERAMPIL Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar Volume 4 Nomor 2 Oktober 2017
- Oemar Hamalik, *proses belajar mengajar*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013
- Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rajawali Pers, 2016
- Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2015
- , *Model-Model Pembelajaran*, Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2014
- Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian*, Bandung: Alfabeta, 2013
- Slameto, *Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, Jakarta: PT Asdi Mahasatya, 2013
- Sutarjo Adisusilo, *Pembelajaran Nilai Karakter*, Jakarta: Rajawali, 2014
- Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2016
- Siti Fatonah & Zuhdan K. Prasetyo, *Pembelajaran Sains*, Yogyakarta: Ombak, 2014
- Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Deduktif*, Jakarta: PT Ineka Cipta, 2014
- Thobroni, *Belajar & Pembelajaran Teori dan Praktik*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016
- Tukiran, Efi, Sri, *Model-Model pembelajaran Inovatif*, Bandung: Alfabeta, 2014
- Ulfa Nurul Qalbi, dkk, *efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournaments*

dalam keterampilan menulis bahasa jerman siswa kelas xii ipa sma negeri 1 bontonompo kabupaten gowa, Universitas Negri Makasar, Vol 20, no 1 Tahun 2017

Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2013

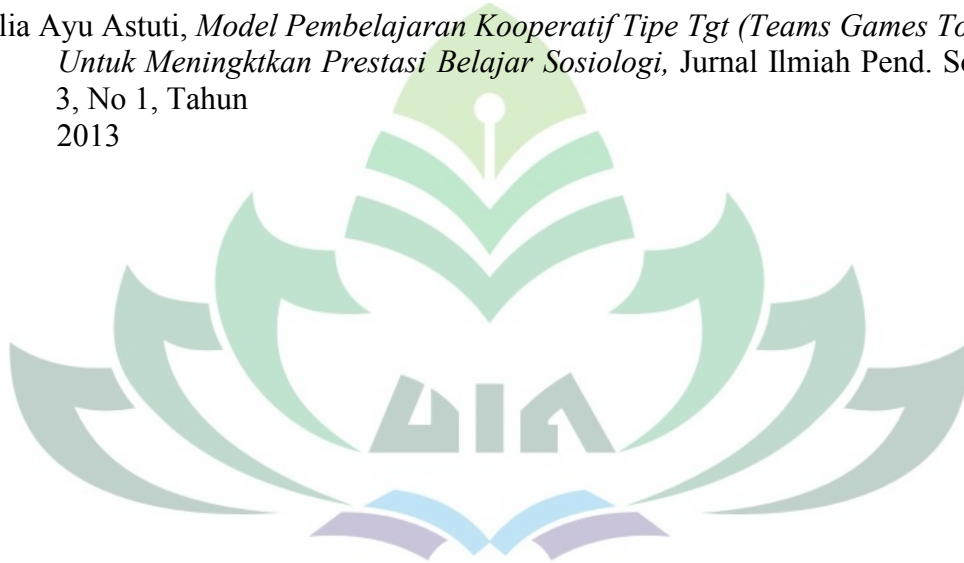
Usman samatowa, *Pemebelajaran IPA di Sekilah Dasar*, Jakarta: PT indeks, 2016

Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2013

Yanti Purnamasari, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament*

(Tgt) Terhadap Kemandirian Belajar Dan Peningkatan Kemampuan Penalaran Dan Koneksi Matematika Peserta Didik SMPN 1 Kota Tasikmalaya, Universitas Terbuka, Jurnal Pendidikan dan Keguruan Vol. 1 No. 1, 2014

Yulia Ayu Astuti, *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Sosiologi*, Jurnal Ilmiah Pend. Sos Ant, Vol 3, No 1, Tahun 2013





Lampiran 1

Profil Sekolah MIN 2 Bandar Lampung

A. Profil Sekolah

1. Sejarah

Mengingat selalu bertambahnya anak usia sekolah, maka keperluan masyarakat dalam dunia pendidikan agama akan semakin meningkat pula, terutama pada tingkat Madrasah Ibtida'iyah (MI) atau sederajat.

Oleh sebab itu atas landasan SK Menteri Agama No. 2 / 1959 Tentang berdirinya MIN Teluk Betung di Tanjung Karang, maka berdirilah MIN Teluk Betung di Tanjung Karang yang sekarang menjadi MIN 2 Bandar Lampung. Namun akibat SK tersebut tidak sesuai atas prakarsa Walikotamadya Tanjung Karang -Teluk Betung (Bpk. Tabrani Daud) meminta agar supaya Bpk. Hasanudin mencarikan tanah berukuran 40 x 60 M². Kemudian bermusyawarahlah para tokoh agama, tokoh masyarakat, dan Kepala kampung pada saat itu antara lain:

1. Hasanuddin. MA (Tokoh Agama)
2. RI. Hayan (Tokoh Masyarakat)
3. Ismail Jahri (Kepala Kampung)
4. Saprudin Jahri (Tokoh Pemuda)
5. M. Dinah (Tokoh Masyarakat)

Kelima orang tersebut bermusyawarah dengan Pewakaf tanah, akhirnya diberikanlah tanah wakaf.

Setelah dilaporkan kepada Walikota bahwa tanah sudah didapatkan maka Walikota langsung membangun Madrasah ini sebanyak 6 lokal, 1 ruang guru dan WC serta dilengkapi mobelernya. MIN 2 Bandar Lampung mulai dibangun sejak tahun 1969. Gedung dibangun oleh Pemerintah yaitu Walikota Bandar Lampung. Terletak di Jalan Drs. Warsito No. 50 Kupang Kota Kecamatan Teluk Betung Utara Kota Bandar Lampung Propinsi Lampung. Setelah itu maka pada tanggal 1 Juli 1969 beroperasilah Madrasah Ibtidaiyah Negeri I Teluk Betung untuk pertama kalinya dengan jumlah murid 376 siswa.

B. Visi, Misi dan Tujuan MIN 2 Bandar Lampung

a. Visi MIN 2 Bandar Lampung

Visi adalah gambaran sekolah yang ingin dicita-citakan di masa depan. Visi merupakan rumusan umum mengenai keadaan yang diinginkan di masa yang akan datang .

Adapun Visi MIN Bandar Lampung adalah Mempersiapkan sumber manusia yang Islami berkualitas dan Populis.

b. Misi MIN 2 Bandar Lampung

Sedangkan Misi MIN 2 Bandar Lampung yaitu:

- 1 .Membentuk insan yang beriman, taqwa, cerdas, trampil, dan Islami

c. Tujuan MIN 2 Bandar Lampung

Tujuan pendidikan dasar adalah meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup dan mengikuti pendidikan lebih lanjut merujuk pada tujuan pendidikan, yaitu:

1. Memiliki akhlak dan berkepribadian mulia

2. Mampu bersaing dalam kualitas dan kuantitas
3. Menjadi kebanggaan masyarakat

C. Letak Geografis

NO. STATISTIK : 111187105033

Geografi : Dataran Rendah

Lingkungan pekerjaan: Perkantoran

Kondisi lingkungan : Sedang

Jarak Madrasah Dengan:

Pusat Ibu Kota : 1 KM

Pusat Kota : 1 KM

Pusat Kecamatan : 500 M

Kawil Departemen Agama: 1 KM

Kandepag Agama : 1 KM

Madrasah ke MI Terdekat : 1 KM

Madrasah ke SD Terdekat : 1 Meter

D. Data Keadan Guru MIN 2 Bandar Lampung

Pada tahun pelajaran 2018 / 2019 sekarang ini, jumlah guru MIN 2 Bandar Lampung berdasarkan data yang ada terdiri dari Pegawai Negeri Sipil (PNS) dan tenaga Honorer. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari table dibawah ini:

DAFTAR TENAGA GURU MIN I TELUK BETUNG

Tp. 2015 / 2016

NO	NAMA GURU	JABATAN		MATA PELAJARAN
1	AGUSTAMI, S. Ag NIP. 197208221997031003	KAMAD	S.1	MATEMATIKA
2.	YUYUN WAHYUNI, S. Ag NIP. 197512051999032001	GURU	S1	PKN B. INDONESIA MTK SBK
3.	H.SIDIK, S. Ag NIP. 196810102007011063	Guru	S.1	B. ARAB PKN B. INDONESIA IPA IPS
4	ASTUTI MARYANTI, S. Pd. I NIP. 19750112007012016	Guru	S.1	PKN B.INDONESIA MATEMATIKA SBK B. LAMPUNG B. INGGRIS B. ARAB
5	MUSLIATI NIP.-	Guru		PKN B.INDONESIA MATEMATIKA SBK B.LAMPUNG B. INGGRIS B. ARAB
6.	TRI MURTI AMBAR WULAN, S. Pd. I NP.-	Guru	S.1	PKN B.INDONESIA MATEMATIKA SBK B. LAMPUNG B. ARAB

7	DEVI ATIKA, S. Ag NIP. 197202062007102002	Guru	S.1	PKN B. INDONESIA MATEMATIKA SBK B. LAMPUNG B. ARAB
8	SITI NAJIYAH, M. Pd. I NIP. 196808211200312200 3	Guru	S.3	PKN B. INDONESIA MATEMATIKA SBK B. LAMPUNG B. ARAB
9	Dra. KISMIYATI NIP. 196606041985032001	Guru	S.3	PKN B. INDONESIA MTK SBK IPA
10	MUZENA, S. Pd. I NIP	Guru	S.1	PKN B. INDONESIA MTK SBK
11	EVA WATI, S. Pd. I NIP. 197909152000032002	Guru	S.1	AKIDAH AKHLAK SBK IPS FIQIH
12	TATI ASMARA JUITA, S. Pd. I NIP. 197704042005012010	Guru	S.1	PKN B. INDONESIA MTK IPA IPS SBK
13	FADHLAH HAMHIJ NIP. 198504142005012001	Guru	D.II	PKN B. INDONESIA IPA IPS SBK MATEMATIKA
14	SITI AZKIAH, M. Pd. I NIP.-	Guru	S.2	AL-QURAN HADIST SBK IPS
15	TATI,S.Pd.I NIP. 197203012007012023	Guru	S.1	SKI IPA

16	PONIRAN NP.-	Guru	S.1	PKN B. INDONESIA MTK IPA IPS SBK
17	LISDA, S. Ag	Guru	S.1	FIQIH B INDONESIA
18	SALINAH NIP.-	Guru	S.1	AKIDAH AKHLAK QURAN HADIS IPS
19	TRISYA GUSTINA, S,Pd NIP. 198208192007012009	Guru	S.1	B. INGGRIS
20	Hi. ARNASA NIP.-	Guru	S.1	BAHASA ARAB BPI/SBK
21	EKA MAYASARI, SJ NIP.-	Guru	S.1	BAHASA LAMPUNG SBK PKN
22	RIZKI YOLANDA, S. Pd NIP.-	Guru	S.1	B. INDONESIA PKN IPS
23	M.ROJI, S.Pd NIP.-	Guru	S.1	PENJAS- ORKES
24	NUR HUDA WATI, S. Pd NIP.-	Guru	S.1	MATEMATIKA PKN

Dari data table diatas menunjukkan jumlah guru di MIN 2 Bandar Lampung sebagian besar sudah memperoleh gelar Sarjana. Hal itu menunjukkan kualitas tenaga pedidik di madrasah tersebut sudah cukup memadai. Akan tetapi dengan jumlah siswa yang banyak menunjukkan masih kurangnya tenaga pendidik di MIN Bandar Lampung.

E. Data Jumlah Siswa

Pada tahun pelajaran 2018 / 2019 sekarang ini, jumlah Siswa MIN 2 Bandar Lampung berdasarkan data yang ada terdiri dari jumlah laki-laki dan Perempuan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari table dibawah ini:

Siswa MIN 2 Telukbetung 5 Tahun terakhir

NO.	TAHUN	JENIS KELAMIN		JUMLAH	KETERANGAN
		LK	PR		
1	2013/2014	122	130	380	
2	2014/2015	146	129	390	
3	2015/2016	165	150	398	
4	2016/2017	159	163	450	
5	2017/2018	278	192	470	
6	2018/2019	300	293	593	

Seiring dengan meningkatnya kualitas pendidikan dan sarana prasarana di MIN 2 Bandar Lampung diikuti dengan meningkatnya jumlah siswa setiap tahunnya. Hal itu dapat dilihat dari table dimana ada peningkatan jumlah siswa di setiap tahunnya.

F. Data Sarana dan Prasarana

Pada tahun pelajaran 2018 / 2019 sekarang ini, jumlah sarana dan prasarana di MIN 2 Bandar Lampung cukup lengkap untuk menunjang pendidikan dengan jumlah siswa yang cukup banyak. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari table dibawah ini:

DATA FISIK (SARANA DAN PRASARANA MADRASAH)

No	Fasilitas	Jumlah yang ada	Jumlah Yang dibutuhkan	kondisi		Keterangan
				Baik	Rusak	
1	Ruang Kepala Madrasah	1	1	1	-	Cukup
2	Ruang Tata Usaha	-	1	-	-	Belum ada
3	Ruang Guru	1	2	1	-	Perluasan
4	Ruang belajar	7	12	7	-	Penambahan
5	Ruang wakil kepala	-	1	-	-	Belum ada
6	Ruang Bimbingan	-	1	-	-	Belum ada
7	Ruang perpustakaan	1	-	-	-	Perbaikan
8	Ruang Kopersai siswa	-	1	-	-	Belum ada
9	Laboratorium					
	a. Lab. IPA	-	1	-	-	Belum ada
	b. Lab. Bahasa	-	1	-	-	Belum ada
	c. Lab. Komputer	-	1	-	-	Belum ada
	d. Lab. Multimedia	1	-	1	-	Cukup
10	Ruang kegiatan ekstra kurikuler					
	a. Pramuka	-	1	-	-	Belum ada
	b. Olahraga	-	1	-	-	Belum ada
	c. Sanggar seni	-	1	-	-	Belum ada
11	Ruang UKS	-	1	-	-	Belum ada
12	Ruang Pertemuan /AULA	-	1	-	-	Belum ada
13	Kamar Mandi	2	4	-		Penambahan
14	Gudang	-	1	-	-	Belum ada
15	Musallah	1	1	1	-	Perluasan
16	Rumah Penjaga	1	1	-	1	Perluasan
17	Pagar Sekolah	Ada	-	baik	1	Cukup
18	Paping	Ada	-	-	-	Cukup

	halaman					
19	Taman madrasah	Ada	-	-	rusak	Perbaikan
20	Kantin Madrasah	-	-	-	-	Belum ada
21	Alat Dokumentasi	1	-	-	-	Belum ada
22	Kendaraan oprasional	-	1	-	-	Belum ada
23	Komputer pembelajaran	40	-	40	-	Penambahan
24	Komputer Administrasi/ Laptop	12	25	12	-	Penmabahan
24	Meja belajar	280	320	250	150	Perbaikan
25	Kursi siswa	280	350	200	80	Penmabahan
26	Meja Guru	25	-	25	-	Penambahan
27	Tempat parkir	-	-	-	-	Belum ada
28	Lapangan					
	a. Volly Ball	1	-	-	-	Cukup
	b. Tenis Meja	1	1	-	1	Perbaikan
	c. Bulu Tangkis	1	1	-	1	Perbaikan
	d. Lapangan basket	1	1	-	1	Perbaikan
29	Drum band	-	1 unit	-	-	Belum ada
30	Orgen dan soun system	-	1 unit	-	-	Belum ada
31	Alat Musik					
	a. Qosidah	1unit	-	-	1 unit	Perbaikan

Berdasarkan data tabel diatas menunjukkan masih banyak sarana dan prasarana yang memerlukan perbaikan atau penambaha untuk menunjang kegiatan pembelajaran serta administrasi di MIN 2 Bandar Lampung.

Lampiran 2

HASIL WAWANCARA GURU

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Dalam pemberajaran IPA, apakah ibu menggunakan model pembelajaran IPA?	Saya menggunakan pembelajaran konvensional, yang berupa ceramah
2	Model pembelajaran apa saja yang sudah ibu terapkan dalam proses pembelajaran IPA?	Saya pernah menerapkan model pembelajaran CTL (<i>Contextual Teaching And Learning</i>)
3	Bagaimana keadaan didalam kelas saat proses pembelajaran IPA?	Keadaan didalam kelas masih bisa di kondisikan,namun namanya juga anak-anak jika sedang belajar terkadang mereka tidak focus sehingga sering kali mereka mengobrol.
4	Bagaimana hasil belajar peserta didik kelas V MIN 2 Bandar Lampung?	Jika dibandingkan dengan KKM masih banyak peserta didik yang belum mencapai KKM, namun tidak sedikit juga peserta didik yang dapat mencapai KKM, tetapi dikarenakan ini adalah pelajaran yang termasuk mudah, sehingga hasil belajar peserta didik masih dikategorikan rendah.
5	Apakah ibu pernah menerapkan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> dalam proses belajar mengajar?	Selama saya mengajar disini, saya belum pernah menerapkannya dalam pembelajaran.

Lampiran 3.1

DAFTAR NAMA DAN NILAI PESERTA DIDIK UJI COBA

No	Nama	Nilai
1	Adinda Putri Wahyuni	69
2	Ahmad Dzaki As-sidiq	53
3	Ajeng Ayuni Wijaya	66
4	Ahmad Habibi	58
5	Aldafa Firmansyah	66
6	Alfin Nanda Yuliadi	51
7	Ananta Miftalia Anes	48
8	Anisa Aulia Lestari	56
9	Azkia Nurul Mutia	64
10	Dzakia Atikah	56
11	Fajar Muharam Saputra	58
12	Faris Algifari	56
13	Fahri Pratama	61
14	Faradaista Vega	64
15	Gunawan Yuda Pratama	69
16	Herlita Ahda Kusuma	58
17	Ibnu Arrafi	61
18	Jovita Anindita	64
19	Khalisa Seila Resyu	64
20	Karen Aprillia Irawan	66
21	M. Abdurrahman	58
22	Muhammad Farel Ariza	71
23	M. Rifqi Mushoffa	69
24	M. Ridho Ibnu Akil	69
25	Muhammad Aditya	79
26	Mochron Tifatul Fahri	61
27	Muhammad Irfan	84
28	Nadia Azzahra Putri	66
29	Riska Pramedya Ningsih	87
30	Raisya Qurrota A'yun	74
31	Rafdi Ali	71
32	Riski Ilyas Haris	74
33	Samratul Zannah	66
34	Setia Wahyudi Nusa	87
35	Siti Yuliana Safitri	74
36	Sultan Maulana Yusuf	56
37	Qurratu Alina Ainus Saadah	84
38	Tangguh Raga Islami	76
39	Nay Sabila Putri	82

lampiran 3.4

uji daya pembeda

NO	NAMA PESERTA DIDIK	KELAS				
			1	2	3	4
1	Adinda Putri Wahyuni	VI Al-Adzim	1	1	1	1
3	Ajeng Ayuni Wijaya	VI Al-Adzim	1	1	1	0
5	Aldafa Firmansyah	VI Al-Adzim	1	1	1	1
15	Gunawan Yuda Pratama	VI Al-Adzim	1	1	1	1
20	Karen Aprillia Irawan	VI Al-Adzim	1	0	1	1
22	Muhammad Farel Ariza	VI Al-Adzim	1	1	0	0
23	M. Rifqi Mushoffa	VI Al-Adzim	1	0	1	1
24	M. Ridho Ibnu Akil	VI Al-Adzim	0	0	1	0
25	Muhammad Aditya	VI Al-Adzim	1	1	0	1
27	Muhammad Irfan	VI Al-Adzim	1	0	1	1
28	Nadia Azzahra Putri	VI Al-Adzim	1	1	0	0
29	Riska Pramedya Ningsih	VI Al-Adzim	1	1	1	1
30	Raisya Qurrota A'yun	VI Al-Adzim	1	1	0	1
31	Rafdi Ali	VI Al-Adzim	1	1	1	1
32	Riski Ilyas Haris	VI Al-Adzim	1	1	0	1
33	Samratul Zannah	VI Al-Adzim	1	1	1	1
34	Setia Wahyudi Nusa	VI Al-Adzim	1	1	1	1
35	Siti Yuliana Safitri	VI Al-Adzim	1	1	1	1
37	Qurratu Alina Ainus Saadal	VI Al-Adzim	1	1	1	1
38	Tangguh Raga Islami	VI Al-Adzim	1	1	1	1
39	Nay Sabila Putri	VI Al-Adzim	1	1	1	1
BA			20	17	16	17
JA			21	21	21	21
PA			0.95238	0.80952	0.7619	0.80952
2	Ahmad Dzaki As-sidiq	VI Al-Adzim	1	1	0	0
4	Ahmad Habibi	VI Al-Adzim	0	1	1	1
6	Alfin Nanda Yuliadi	VI Al-Adzim	1	0	1	0
7	Ananta Miftalia Anes	VI Al-Adzim	0	1	0	1
8	Anisa Aulia Lestari	VI Al-Adzim	1	1	1	1
9	Azkia Nurul Mutia	VI Al-Adzim	1	1	1	0
10	Dzakia Atikah	VI Al-Adzim	1	1	1	1
11	Fajar Muharam Saputra	VI Al-Adzim	1	1	1	0
12	Faris Algifari	VI Al-Adzim	0	1	1	1
13	Fahri Pratama	VI Al-Adzim	1	1	1	0
14	Faradaista Vega	VI Al-Adzim	1	0	1	1
16	Herlita Ahda Kusuma	VI Al-Adzim	0	0	1	1
17	Ibnu Arrafi	VI Al-Adzim	1	0	1	1
18	Jovita Anindita	VI Al-Adzim	1	1	1	0
19	Khalisa Seila Resyu	VI Al-Adzim	0	1	0	1
21	M. Abdurrahman	VI Al-Adzim	1	1	1	0

26	Mochron Tifatul Fahri	VI Al-Adzim	1	0	0	0
36	Sultan Maulana Yusuf	VI Al-Adzim	0	1	1	0
BB			12	13	14	9
JB			18	18	18	18
PB			0.66667	0.72222	0.77778	0.5
PA-PB			0.28571	0.0873	-0.01587	0.30952
interpretasi			cukup	jelek	js	cukup



5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	1	1	1	1	0	1	0	1
1	1	0	1	1	1	1	1	1
1	1	1	0	0	1	1	1	1
1	1	0	1	1	1	1	1	0
1	0	1	0	1	1	1	0	0
1	1	1	0	1	1	1	0	1
0	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	0	1	1	1	1	1	1
1	1	1	0	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	0
0	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	0
1	1	1	1	1	0	1	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1
1	0	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	0	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	0	1
19	19	18	17	20	18	19	17	17
21	21	21	21	21	21	21	21	21
0.90476	0.90476	0.85714	0.80952	0.95238	0.85714	0.90476	0.80952	0.80952
1	1	1	1	0	1	1	0	1
1	1	0	0	1	1	1	0	0
0	1	1	1	1	0	0	0	0
1	0	0	0	1	0	0	0	1
0	1	1	1	1	1	1	1	0
1	1	0	1	1	1	1	0	1
1	1	0	1	0	1	0	1	0
1	0	1	0	1	0	1	1	1
1	1	1	0	0	1	1	1	0
1	0	1	1	0	1	1	1	1
1	1	0	1	1	0	0	0	1
0	1	1	1	1	1	0	0	1
1	1	1	0	1	0	1	1	1
1	0	1	0	1	1	1	0	0
1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	1	0	1	1	1	0	1	1

0	1	1	1	1	0	0	1	1
1	0	1	0	1	1	1	0	1
13	13	12	11	14	12	11	9	12
18	18	18	18	18	18	18	18	18
0.72222	0.72222	0.66667	0.61111	0.77778	0.66667	0.61111	0.5	0.66667
0.18254	0.18254	0.19048	0.19841	0.1746	0.19048	0.29365	0.30952	0.14286
cukup	cukup	cukup	cukup	cukup	cukup	cukup	cukup	jelek



BUTIR SOAL

14	15	16	17	18	19	20	21	22
0	1	0	0	0	1	1	1	1
0	0	1	1	1	1	0	0	0
1	1	0	1	1	1	0	0	1
0	0	1	1	1	1	0	1	0
0	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	0	0	1	1	1
1	1	1	0	0	1	1	1	1
1	1	0	1	1	0	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	0	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	0
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	0	1	0	1	1	1
1	1	0	1	1	1	1	0	1
1	1	1	1	1	0	1	1	1
1	1	1	0	0	1	0	0	1
1	1	1	1	1	0	1	1	1
1	0	1	1	1	1	0	1	0
1	1	1	1	1	1	1	1	0
1	1	0	1	1	0	1	0	1
1	1	1	1	1	0	1	1	1
17	18	16	17	17	14	15	15	16
21	21	21	21	21	21	21	21	21
0.80952	0.85714	0.7619	0.80952	0.80952	0.66667	0.71429	0.71429	0.7619
1	1	1	1	1	0	1	1	1
1	0	0	0	1	1	1	1	1
0	0	1	1	0	1	1	1	1
1	1	1	0	0	0	1	0	1
0	1	1	1	1	0	0	1	0
1	0	1	0	1	1	1	1	1
1	1	1	0	0	0	0	0	1
0	1	0	1	1	1	1	0	1
0	1	0	1	0	0	1	1	1
1	1	0	1	1	1	1	1	1
1	1	1	0	0	1	1	1	0
1	1	1	0	1	0	1	0	1
0	0	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	0
1	1	0	1	0	1	1	0	1
1	0	1	0	1	1	0	1	0

1	1	1	0	1	0	1	1	1
1	1	1	0	0	1	0	1	1
13	13	13	9	11	11	13	13	14
18	18	18	18	18	18	18	18	18
0.72222	0.72222	0.72222	0.5	0.61111	0.61111	0.72222	0.72222	0.77778
0.0873	0.13492	0.03968	0.30952	0.19841	0.05556	-0.00794	-0.00794	-0.01587
jelek	jelek	jelek	cukup	jelek	jelek	js	js	js



23	24	25	26	27	28	29	30	31
0	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	0	1	1	1	1
1	1	1	0	1	0	1	1	0
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	0	1	1	1	1	0	0
1	1	1	1	1	1	1	1	0
0	1	0	1	1	1	1	0	1
1	1	1	0	1	1	0	1	1
0	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	0	1	1	0	0	1
1	1	1	1	0	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1
0	1	0	1	0	0	1	1	1
1	0	1	0	1	1	1	0	1
1	1	1	1	1	1	1	1	0
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	0	1	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	1	0	1
1	1	1	1	1	1	1	0	1
17	20	18	17	18	18	16	16	17
21	21	21	21	21	21	21	21	21
0.80952	0.95238	0.85714	0.80952	0.85714	0.85714	0.7619	0.7619	0.80952
0	0	0	1	0	1	0	1	0
1	0	1	1	1	1	1	0	1
0	1	0	1	1	1	1	0	1
1	1	1	0	1	1	0	0	1
1	0	0	1	1	0	1	1	0
0	1	0	1	1	1	0	1	1
0	1	1	0	0	1	1	1	0
1	0	0	1	1	1	1	0	1
1	0	1	0	1	0	1	1	1
1	1	0	1	0	1	1	0	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1
0	1	1	1	0	1	1	1	0
1	0	0	1	1	0	1	0	1
0	1	1	1	0	1	0	1	1
1	0	1	0	1	1	1	1	1
1	0	1	0	1	0	0	1	1

1	1	1	1	0	1	1	0	0
1	1	1	1	0	0	1	0	0
12	10	11	13	11	13	12	10	12
18	18	18	18	18	18	18	18	18
0.66667	0.55556	0.61111	0.72222	0.61111	0.72222	0.66667	0.55556	0.66667
0.14286	0.39683	0.24603	0.0873	0.24603	0.13492	0.09524	0.20635	0.14286
jelek	baik	cukup	jelek	cukup	jelek	jelek	jelek	jelek



				TOTAL
32	33	34	35	
1	1	0	1	27
1	1	0	1	26
0	1	1	1	26
0	0	1	1	27
1	1	1	1	26
1	1	1	1	28
0	1	1	1	27
1	1	1	1	27
1	1	1	1	31
1	1	1	1	33
0	1	1	1	26
1	1	1	1	34
1	1	1	1	29
1	1	1	1	28
1	1	1	1	29
0	1	0	0	26
1	1	1	1	34
0	1	1	1	29
1	1	1	1	33
0	1	1	1	30
1	1	1	1	32
14	20	18	20	
21	21	21	21	
0.66667	0.95238	0.85714	0.95238	
0	0	1	0	21
1	1	0	0	23
0	0	1	1	20
0	1	1	1	19
0	1	0	0	22
1	0	0	1	25
1	1	1	1	22
1	0	1	0	23
1	1	0	0	22
0	0	0	0	24
1	1	0	1	25
1	1	0	1	23
0	1	1	0	24
1	1	1	1	25
0	0	1	0	25
1	1	1	1	23

1	1	1	1	24
1	1	0	1	22
11	12	10	10	
18	18	18	18	
0.61111	0.66667	0.55556	0.55556	
0.05556	0.28571	0.30159	0.39683	
jelek	cukup	cukup	baik	



Lampiran 4.1

KISI-KISI SOAL

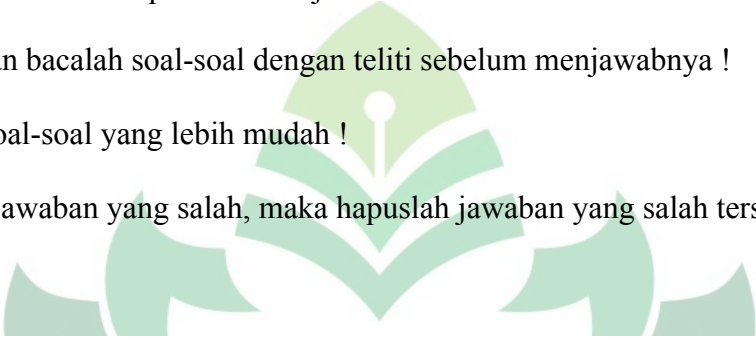
ASPEK	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	ITEM BUTIR SOAL	JUMLAH ITEM
Kognitif	Pengetahuan Kemampuan proses pencernaan makanan	Mendefinisikan pencernaan makanan	8 , 4	2
		Menentukan manfaat pencernaan makanan	2,13, 14,15 , 12	5
	Pemahaman Kemampuan menerangkan, menafsirkan, organ tubuh manusia dan hewan pernafasan	Mengenal organ tubuh manusia dan hewan pernafasan	7 , 9	2
		Menjelaskan organ tubuh manusia dan hewan pernafasan	6 , 5	2
		Membedakan gangguan pernafasan	1	1
	Penerapan/Aplikasi Kemampuan untuk mengaplikasikan suatu prosesnya jantung	Mengaitkan cara menjaga dan penyebab terjadinya penyakit jantung.	10, 11	2
		Menentukan kegunaan jantung	3	1



SOAL IPA ORGAN TUBUH DAN HEWAN

Nama :
Sekolah : MIN 2 BANDAR LAMPUNG
Mata Pelajaran : IPA
Kelas/ Semester : V / 2 (Dua)

Petunjuk Umum Mengerjakan Soal :

1. Berdoalah sebelum mengerjakan soal !
 2. Tulislah nama dan kelas pada lembar jawaban !
 3. Periksalah dan bacalah soal-soal dengan teliti sebelum menjawabnya !
 4. Dahulukan soal-soal yang lebih mudah !
 5. Apabila ada jawaban yang salah, maka hapuslah jawaban yang salah tersebut sampai bersih!
- 

1. Penyakit berikut ini yang menyerang alat pernafasan yaitu ...
 - a. Buta warna
 - b. Asma
 - c. Anemia
 - d. Hipermetropi
2. Makanan berikut ini yang berfungsi sebagai sumber tenaga yaitu
 - a. nasi, roti, dan gandum
 - b. susu, daging, dan mineral
 - c. roti, nasi, air
 - d. nasi, ikan, dan vitamin
3. Di bawah ini yang bukan merupakan ciri-ciri dari pembuluh nadi yaitu ...
 - a. Jika terluka, darah tidak memancar
 - b. Membawa darah bersih
 - c. Empatnya agak dalam
 - d. Jika terluka, darah memancar
4. . Secara mekanis dan kimia, proses pencernaan makanan terjadi di...
 - a. Usus
 - b. Kerongkongan
 - c. Mulut
 - d. Lambung
5. Paus dan lumba-lumba sering muncul di permukaan air yaitu untuk ...
 - a. Berkembang biak
 - b. Mencari pasangan
 - c. Mencari makanan
 - d. Menghirup udara
6. Salah satu organ pernafasan manusia yang letaknya berada dalam rongga dada yaitu ...
 - a. Paru-paru
 - b. Hidung
 - c. Mulut
 - d. Kerongkongan
7. Proses menghirup oksigen dan mengeluarkan karbondioksida pada manusia disebut ...
 - a. Pembuangan
 - b. Pencernaan
 - c. Peredaran darah
 - d. Pernafasan
8. Pencernaan mekanis terjadi di bagian
 - a. Usus halus
 - b. Kerongkongan
 - c. Mulut
 - d. Lambung



9. Seekor burung pada saat terbang menghirup udara sebanyak-banyaknya, kemudian menyimpannya dalam

- a. Paru-paru
- b. Insang
- c. Trakea
- d. Pundi-pundi udara

10. Alur peredaran darah besar yang benar yaitu ...

- a. Jantung (bilik kiri) > paru-paru > jantung (serambi kanan)
- b. Jantung (bilik kanan) > seluruh tubuh > jantung (serambi kanan)
- c. Jantung (bilik kiri) > seluruh tubuh > jantung (serambi kanan)
- d. Jantung (Serambi kiri) > seluruh tubuh > jantung (serambi kanan)

11. Jenis golongan darah yang dimiliki manusia antara lain....

- a. A, AB, O dan OB
- b. A, B, AB, dan K
- c. A, B, C dan D
- d. A, B, AB, dan O

12. Gigi yang digunakan untuk memotong makanan yaitu....

- a. Gigi taring
- b. Gigi seri
- c. Gigi susu
- d. Gigi geraham

13. Bagian lidah yang digunakan untuk mengecap rasa manis yaitu

- a. Pangkal
- b. Belakang
- c. Depan
- d. Samping

14. Pada usus halus, enzim amilase berfungsi untuk

- a. Mengubah protein menjadi pepton
- b. Menghancurkan zat tepung menjadi gula
- c. Mengubah lemak menjadi asam lemak
- d. Mengubah protein menjadi asam amino

15. Gangguan pencernaan berupa sering buang air besar pada manusia dinamakan ...

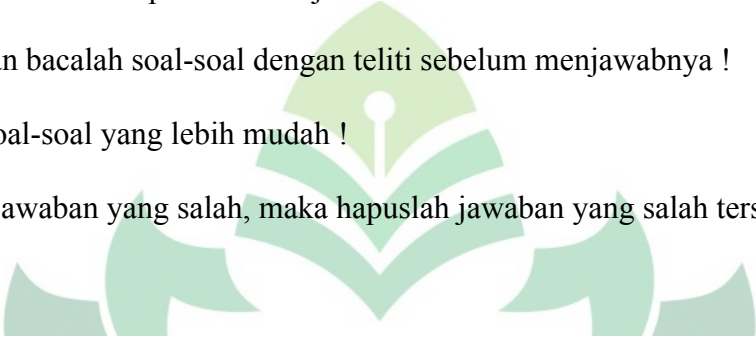
- a. Radang usus buntu
- b. Leukimia
- c. Diare
- d. Maag



SOAL IPA ORGAN TUBUH DAN HEWAN

Nama :
Sekolah : MIN 2 BANDAR LAMPUNG
Mata Pelajaran : IPA
Kelas/ Semester : V / 2 (Dua)

Petunjuk Umum Mengerjakan Soal :

1. Berdoalah sebelum mengerjakan soal !
 2. Tulislah nama dan kelas pada lembar jawaban !
 3. Periksalah dan bacalah soal-soal dengan teliti sebelum menjawabnya !
 4. Dahulukan soal-soal yang lebih mudah !
 5. Apabila ada jawaban yang salah, maka hapuslah jawaban yang salah tersebut sampai bersih!
- 

1. Pencernaan mekanis terjadi di bagian
 - a. Usus halus
 - b. Kerongkongan
 - c. Mulut
 - d. Lambung
2. Penyakit berikut ini yang menyerang alat pernafasan yaitu ...
 - a. Buta warna
 - b. Asma
 - c. Anemia
 - d. Hipermetropi
3. Gangguan pencernaan berupa sering buang air besar pada manusia dinamakan ...
 - a. Radang usus buntu
 - b. Leukimia
 - c. Diare
 - d. Maag



4. Seekor burung pada saat terbang menghirup udara sebanyak-banyaknya, kemudian menyimpannya dalam
 - a. Paru-paru
 - b. Insang
 - c. Trakea
 - d. Pundi-pundi udara
5. Makanan berikut ini yang berfungsi sebagai sumber tenaga yaitu
 - a. nasi, roti, dan gandum
 - b. susu, daging, dan mineral
 - c. roti, nasi, air

d. nasi, ikan, dan vitamin

6. Pada usus halus, enzim amilase berfungsi untuk

- a. Mengubah protein menjadi pepton
- b. Menghancurkan zat tepung menjadi gula
- c. Mengubah lemak menjadi asam lemak
- d. Mengubah protein menjadi asam amino

7. Di bawah ini yang bukan merupakan ciri-ciri dari pembuluh nadi yaitu ...

- a. Jika terluka, darah tidak memancar
- b. Membawa darah bersih
- c. Empatnya agak dalam
- d. Jika terluka, darah memancar

8. Bagian lidah yang digunakan untuk mengecap rasa manis yaitu

- a. Pangkal
- b. Belakang
- c. Depan
- d. Samping

9. Secara mekanis dan kimia, proses pencernaan makanan terjadi di...

- a. Usus
- b. Kerongkongan
- c. Mulut
- d. Lambung

10. Gigi yang digunakan untuk memotong makanan yaitu....

- a. Gigi taring
- b. Gigi seri
- c. Gigi susu
- d. Gigi geraham

11. Paus dan lumba-lumba sering muncul di permukaan air yaitu untuk ...

- a. Berkembang biak
- b. Mencari pasangan
- c. Mencari makanan
- d. Menghirup udara

12. Alur peredaran darah besar yang benar yaitu ...

- a. Jantung (bilik kiri) > paru-paru > jantung (serambi kanan)
- b. Jantung (bilik kanan) > seluruh tubuh > jantung (serambi kanan)
- c. Jantung (bilik kiri) > seluruh tubuh > jantung (serambi kanan)
- d. Jantung (Serambi kiri) > seluruh tubuh > jantung (serambi kanan)

13. Salah satu organ pernafasan manusia yang letaknya berada dalam rongga dada yaitu ...

- a. Paru-paru
- b. Hidung
- c. Mulut
- d. Kerongkongan

14. Proses menghirup oksigen dan mengeluarkan karbondioksida pada manusia disebut ...

- a. Pembuangan
- b. Pencernaan
- c. Peredaran darah
- d. Pernafasan

15. Jenis golongan darah yang dimiliki manusia antara lain....

- a. A, AB, O dan OB
- b. A, B, AB, dan K
- c. A, B, C dan D
- d. A, B, AB, dan O



KISI-KISI PENILAIAN

No	Indikator Soal Essay IPA	Respon Siswa Terhadap Soal	Skor
1.	Menemukan manfaat dari konsep organ tubuh manusia dan hewan	Tidak memberikan jawaban	0
		Memberi jawaban berdasarkan fakta pada soal dengan benar	1
2.	Menyelesaikan konsep-konsep materi IPA mengenai organ tubuh manusia dan hewan	Tidak memberikan jawaban	0
		Memberi jawaban berdasarkan fakta pada soal dengan benar	1



SILABUS TEMATIK TERPADU

Satuan Pendidikan : MIN 2 Bandar Lampung

Kelas / Semester : V (LIMA) / 2

Tema 6 : Organ Tubuh Manusia dan Hewan

Subtema 1 : Tubuh Manusia

Mapel	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
PPKn	<p>3.6 Memahami perlunya saling memenuhi keperluan hidup.</p> <p>4.6 Menyajikan dinamika saling memenuhi keperluan hidup antar daerah untuk menumbuhkan keutuhan nasional.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Keperluan hidup 	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> mengamati gambar bagian tubuh manusia Siswa membaca teks tentang bagian tubuh manusia merasakan denyut jantung dari nadi di tangan <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> mengajukan pertanyaan tentang: mengapa tubuh dibagi dalam bagian-bagian, apa saja organ-organ penting tubuh manusia 	<p>Sikap</p> <ul style="list-style-type: none"> Disiplin, tekun, konsisten, kreatifitas <p>Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none"> Tes tertulis tentang pemahamannya nama-nama organ tubuh manusia dan fungsinya 	32 JP	<ul style="list-style-type: none"> buku siswa buku guru LKS Charta Gambar Torso
Bahasa Indonesia	<p>3.2 Menguraikan isi teks penjelasan tentang proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, sifat magnet,</p>	<ul style="list-style-type: none"> proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota 	<p>Mengumpulkan Informasi</p> <p>Siswa:</p> <ul style="list-style-type: none"> Membaca teks deskriptif tentang bagian tubuh yaitu kepala, badan, dan anggota 	<ul style="list-style-type: none"> Tes tulis untuk melihat kemampuan memahami satuan kuantita 		

Mapel	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan) dan fungsinya, serta sistem pernapasan dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.</p> <p>4.2 Menyampaikan teks penjelasan tentang proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan) dan fungsinya, serta sistem pernapasan secara mandiri dalam</p>	tubuh (manusia, hewan, tumbuhan) dan fungsinya, serta sistem pernapasan	<p>gerak.</p> <ul style="list-style-type: none"> Membaca teks deskriptif tentang organ-organ tubuh manusia Mengamati gambar berbagai penutup tubuh (rambut, bulu, dan sisik) Menggambar tubuh teman sendiri dengan kertas lebar atau di papan tulis dan member nama bagian-bagian organ (otak, jantung, lambung dan usus, paru-paru, ginjal, dan hati) Menggambar wajah, tangan, dan telapak kaki Menggambar wajah dengan menerapkan bentuk segi empat, segi tiga dan lingkaran Mengukur ukuran sepatu siswa sekelas dan membuat tabel ukuran sepatu dari terkecil dan terbesar siswa sekelas dan jumlahnya Menuliskan fungsi masing-masing organ tubuh dan menceritakanny 	<p>simbol, lukisan, kodi</p> <ul style="list-style-type: none"> Menilai kemampuan membuat bagan tentang rangka manusia Tes kemampuan menjelaskan Tes tulis untuk menilai kemampuan mengolah kosakata baku <p>Keterampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> Menilai tentang membuat tentang teks deskriptif anggota tubuh manusia dan fungsinya, satuan 		

Mapel	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.		<p>a kepada teman lain</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengukur denyut jantung selama 1 menit • Mengamati gambar rangka, memberi nama tulang pada rangka (tulang tengkorak, tulang anggota badan, dan tulang tangan dan kaki) 	<p>kuantitas, rangka manusia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menilai hasil membuat gambar, membuat skema, komik tentang rangka 		
Matematika	<p>3.6 Menentukan hubungan antar satuan kuantitas dalam kehidupan sehari-hari (rim, lusin, kodi).</p> <p>4.13 Merumuskan dengan kalimat sendiri, membuat model matematika, dan memilih strategi yang efektif dalam memecahkan masalah nyata sehari-hari yang berkaitan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • hubungan antar satuan kuantitas dalam kehidupan sehari-hari (rim, lusin, kodi) • model matematika 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan percobaan tentang pernapasan di depan kaca/cermin bahwa pernapasan menghasilkan uap air • Bahwa pernapasan menghirup udara yang banyak mengandung oksigen • Mendiskusikan bahwa asap rokok mengandung bahan yang berbahaya terhadap kesehatan paru-paru karena mengurangi penyerapan oksigen • Menghitung banyaknya benda dalam satuan lusin, kodi, rim, dan 	<p>kuantitas, rangka manusia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menilai hasil membuat gambar, membuat skema, komik tentang rangka • Menyelesaikan masalah masalah nyata sehari-hari yang berkaitan dengan konsep perbandingan, skala, dan hubungan antar kuantitas, serta memeriksa 		

Mapel	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	dengan konsep perbandingan, skala, dan hubungan antar kuantitas, serta memeriksa.		<p>gros dengan benda yang ada di lingkungan sehari-hari</p> <ul style="list-style-type: none"> Melakukan aktifitas jalan biasa, jalan cepat, naik sepeda untuk kesehatan paru-paru dan jantung Bermain lompat tali, lompat tinggi, titian untuk keseimbangan dan kesehatan paru-paru dan jantung Mengamati hasil foto rontgen (jika ada) untuk menunjukkan tentang rangka Melakukan percobaan tentang fungsi rangka dengan lilin mainan tanpa lidi dan dengan lidi sebagai rangka Diskusi tentang fungsi rangka selain pada manusia, hewan, tumbuhan, dan juga bangunan/jembatan juga perlu rangka Membuat komik tentang fungsi rangka Mengamati gambar tentang peristiwa banjir 			
IPA	<p>3.1 Mendes kripsikan rangka manusia dan fungsinya.</p> <p>4.1 Membuat bagan rangka manusia beserta fungsinya</p>	<ul style="list-style-type: none"> rangka manusia dan fungsinya 				
IPS	<p>3.1 Memahami aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan</p>	<ul style="list-style-type: none"> aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan 				

Mapel	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>n dan budaya dalam lingkup nasional.</p> <p>4.1 Menyaji kan hasil pengamatan mengenai aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional dari sumber-sumber yang tersedia.</p>	<p>an dan budaya dalam lingkup nasional</p>	<ul style="list-style-type: none"> Berlatih satuan lusin, kodi, rim, dan gros Mengamati gambar orang bergotong royong menanam padi untuk memenuhi kebutuhan manusia Mengamati teks belanja ke pasar dan berlatih satuan kodi, dll Mengamati gambar manusia sebagai makhluk individu dan sosial <p>Menalar/Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyimpulkan bahwa manusia memiliki organ tubuh untuk mendukung kehidupan Menyimpulkan bahwa tubuh didukung oleh rangka yang memiliki fungsi menegakkan tubuh dan melindungi organ dalam dan organ 			
Seni Budaya dan Prakarya	<p>3.1 Mengenal cara dan hasil karya seni ekspresi</p> <p>3.3 Mengenal</p>	<ul style="list-style-type: none"> cara dan hasil karya seni ekspresi unsur- 	<ul style="list-style-type: none"> Manusia sebagai makhluk individu dan sosial memerlukan kebutuhan hidup <p>Mengomunikasikan</p>			

Mapel	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>unsur-unsur gerak, bagian-bagian gerak anggota tubuh, dan level gerak dalam menari.</p> <p>4.1 Menggambar ekspresi dengan mengolah garis, warna, dan bentuk berdasarkan hasil pengamatan di lingkungan sekitar</p> <p>4.11 Menirukan gerak alam di lingkungan sekitar dengan menggunakan level tinggi, sedang, dan rendah</p>	<p>unsur gerak, bagian - bagian gerak anggota tubuh, dan level gerak dalam menari</p> <p>• Gambar ekspresi dengan mengolah garis, warna, dan bentuk</p>	<ul style="list-style-type: none"> Mengomunikasikan bisa berlangsung saat kegiatan pada mengumpulkan informasi dan pada akhir kegiatan untuk menunjukkan pemahaman anak tentang kegiatan pagi hari 			
Penjasorkes	<p>3.5 Memahami konsep aktivitas latihan</p>	<ul style="list-style-type: none"> Konsep aktivitas latihan daya 				

Mapel	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>daya tahan jantung dan paru (cardiorespiratory) untuk pengembangan kebugaran jasmani.</p> <p>4.5 Mempraktikkan aktivitas jantung dan paru (cardiorespiratory) untuk pengembangan kebugaran jasmani.</p> <p>4.11 Mencirikan bahaya merokok terhadap kesehatan tubuh</p>	<p>tahan jantung dan paru (cardiorespiratory)</p> <ul style="list-style-type: none"> Bahaya merokok terhadap kesehatan tubuh 				

Tema 6 : Organ Tubuh Manusia dan Hewan

Subtema 2 : Organ Manusia dan Hewan

Mapel	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
PPKn	<p>3.6 Memahami perlunya saling memenuhi keperluan hidup.</p> <p>4.6 Menyajikan dinamika saling memenuhi keperluan hidup antar daerah untuk menumbuhkan keutuhan nasional</p>	<ul style="list-style-type: none"> • perlunya saling memenuhi keperluan hidup • proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan) dan fungsinya, serta sistem pernapasan 	<p>Mengamati Siswa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati teman memperagakan menghirup napas dan menghembuskan napas • Memegang perut pada bagian tulang rusuk dan memperagakan bernapas sambil merasakan adanya tarikan dari tulang rusuk • Mengamati gambar organ-organ pada hewan mammalia <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memancing/memotivasi anak untuk mengajukan pertanyaan misalnya mengapa manusia bernapas, bagaimana pernapasan pada hewan darat dan air, apakah alat pernapasan sama atau berbeda, dll <p>Mengumpulkan Informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca teks tentang organ pada manusia, yaitu organ 	<p>Sikap Observasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kedisiplinan, ketekunan, persisten, kreatifitas <p>Pengetahuan</p> <p>Tes tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis tentang pemahamannya organ pernapasan, pencernaan, peredaran darah, dan ekskresi pada manusia dan hewan, serta organ pada tumbuhan dan fungsinya • Tes tulis 	32 JP	<ul style="list-style-type: none"> • buku siswa • buku guru • LKS • Charta • Gambar
Bahasa Indonesia	<p>3.2 Menguraikan isi teks penjelasan tentang proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan) dan</p>					

Mapel	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>funksinya, serta sistem pernapasan dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.</p> <p>4.2 Menyampaikan teks proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan) dan fungsinya, serta sistem pernapasan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah</p>		<p>pencernaan (lambung dan usus), pernapasan (paru-paru), peredaran darah (jantung), pengeluaran/ekresi (ginjal)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca teks tentang organ pernapasan pada manusia dan ikan • Membaca teks tentang sistem pernapasan pada manusia yang terdiri dari hidung, tenggorokan/bronkus, dan paru-paru, alveolus • Mengamati gambar ikan dan memberikan nama bagian-bagian tubuh ikan (kepala, badan, ekor/sirip; jantung, insang, jantung, dan alat pencernaan) • Membedah ikan dan katak untuk mengamati bagian-bagiannya • Menggambar bagian-bagian ikan dan memberi nama bagian-bagian tubuh ikan (kepala, badan, ekor/sirip, punggung/dorsal, dan perut/ventral, gurat sisi, insang, dan sisik) • Membuat tulisan tentang fungsi 	<p>untuk menilai kemampuan memahami jarak, waktu tempuh, dan kecepatan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menilai pemahaman tentang bahaya rokok bagi organ pernapasan dan kesehatan manusia dan kelainan pada organ pernapasan dan pencernaan • Tes kemampuan menjelaskan • Tes tulis untuk menilai kemampuan mengolah kosakata baku untuk konsep cara 		

Mapel	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	kosakata baku.		insang, sirip, sisik, dan gurat sisi pada ikan	memperoleh makanan pada hewan		
Matematika	<p>3.3 Memilih prosedur pemecahan masalah dengan menganalisis hubungan antar simbol, informasi yang relevan, dan mengamati pola.</p> <p>4.6 Mencatat jarak dan waktu tempuh berbagai benda yang bergerak ke dalam tabel untuk memahami konsep kecepatan sebagai hasil bagi antara jarak dan waktu dan menggunakannya dalam penyelesaian masalah.</p>	<ul style="list-style-type: none"> prosedur pemecahan masalah dengan menganalisis hubungan antar simbol, informasi yang relevan, dan mengamati pola. 	<ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan alat pernapasan insang dan menghubungkan dengan alat pernapasan pada manusia Menghitung kecepatan ikan tuna setelah dia berenang dari pantai Sumatera Selatan ke Lampung dengan jarak dan waktu tempuh yang ditetapkan Berlatih menghitung kecepatan dari berbagai peristiwa sehari-hari di rumah, seperti bermain sepatu roda, jarak yang ditempuh ke pasar, naik sepeda, dll Membaca nyaring sebuah teks bacaan tentang larangan merokok (teks berisi bahaya rokok bagi pernapasan, seperti mengganggu penyerapan oksigen, menyebabkan sakit pernapasan, menyebabkan kanker paru-pru, 	<ul style="list-style-type: none"> Tes tulis dan lisan untuk menilai pemahaman cara manusia memenuhi kebutuhan dan cara hidup tumbuhan dari mengamati organ akar Hasil menggambar jantung <p>Keterampilan Observasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Kemampuan melakukan gerak untuk menjaga kesehatan paru-paru melalui jalan 		
IPA	3.2 Mengenal organ tubuh manusia dan hewan	<ul style="list-style-type: none"> organ tubuh manusia dan hewan 				

Mapel	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>serta mendeskripsikan fungsinya</p> <p>4.7 Menyajikan laporan tentang jenis penyakit yang berhubungan dengan gangguan pada organ tubuh manusia.</p>	<p>serta fungsinya</p> <ul style="list-style-type: none"> • jenis penyakit yang berhubungan dengan gangguan pada organ tubuh manusia 	<p>dll)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat iklan larangan dan bahaya rokok bagi kesehatan (dalam bentuk gambar atau lisan) • Mengamati gambar organ pernapasan pada beberapa hewan (ikan, katak, burung, dan belalang) • Mendiskusikan tentang bagaimana cara manusia memenuhi kebutuhan hidupnya, antara lain dengan bekerja • Mendiskusikan bagaimana hewan memenuhi kebutuhan hidupnya, yaitu dapat digolongkan ke dalam hewan herbivore, karnivora, atau omnivore. • Menyanyi burung kaka tua. <p>Menalar/Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setiap selesai pertemuan harian berdialog dengan guru tentang apa saja yang sudah dipelajarinya, dipahaminya dan mengulas kembali 	<p>santai dan jalan cepat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menilai sikap tubuh yaitu sikap dasar beladiri, kuda-kuda dan ekspresi menyanyi • Menyelesaikan masalah masalah nyata sehari-hari yang berkaitan dengan konsep perbandingan, skala, dan hubungan antar kuantitas 		
IPS	<p>3.1 Memahami aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional.</p> <p>4.1</p>	<ul style="list-style-type: none"> • aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam 	<p>dll)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat iklan larangan dan bahaya rokok bagi kesehatan (dalam bentuk gambar atau lisan) • Mengamati gambar organ pernapasan pada beberapa hewan (ikan, katak, burung, dan belalang) • Mendiskusikan tentang bagaimana cara manusia memenuhi kebutuhan hidupnya, antara lain dengan bekerja • Mendiskusikan bagaimana hewan memenuhi kebutuhan hidupnya, yaitu dapat digolongkan ke dalam hewan herbivore, karnivora, atau omnivore. • Menyanyi burung kaka tua. <p>Menalar/Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setiap selesai pertemuan harian berdialog dengan guru tentang apa saja yang sudah dipelajarinya, dipahaminya dan mengulas kembali 	<p>santai dan jalan cepat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menilai sikap tubuh yaitu sikap dasar beladiri, kuda-kuda dan ekspresi menyanyi • Menyelesaikan masalah masalah nyata sehari-hari yang berkaitan dengan konsep perbandingan, skala, dan hubungan antar kuantitas 		

Mapel	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	Menyajikan hasil pengamatan mengenai aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional dari sumber-sumber yang tersedia	lingkup nasional	<p>fenomena-fenomena faktual dan konseptual sehingga guru dapat mengontrol ketercapaian kompetensi pada anak</p> <p>Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengomunikasikan bisa berlangsung saat kegiatan pada mengumpulkan informasi dan pada akhir kegiatan untuk menunjukkan pemahaman anak tentang kegiatan siang hari 			
Seni Budaya dan Prakarya	<p>3.2 Mengetahui harmoni musik dan lagu daerah.</p> <p>4.5 Menyanyikan secara berkelompok lagu anak-anak dengan iringan</p>					

Mapel	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	musik vokal sesuai dengan asal daerahnya					
Penjasorkes	<p>3.4 Memahami variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor dan non lokomotor untuk membentuk gerakan dasar (sikap dan kuda-kuda) olahraga beladiri.</p> <p>4.4 mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor dan non lokomotor untuk membentuk gerakan dasar (sikap dan kuda-kuda) olahraga beladiri.</p> <p>4.11</p>	<ul style="list-style-type: none"> Variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor dan non lokomotor 				

Mapel	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	Menceritakan bahaya merokok terhadap kesehatan tubuh.					



Tema 6 : Organ Tubuh Manusia dan Hewan
Subtema 3 : Cara Hidup Manusia, Hewan, dan Tumbuhan

Mapel	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
PPKn	<p>3.6 Memahami perlunya saling memenuhi keperluan hidup.</p> <p>4.6 Menyajikan dinamika saling memenuhi keperluan hidup antar daerah untuk menumbuhkan keutuhan nasional</p>	<ul style="list-style-type: none"> perlunya saling memenuhi keperluan hidup 	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengamati bagaimana semut mengerubuti gula, lebah madu mendatangi bunga Mengamati mengapa ada tumbuhan yang hidup di tanah atau menempel di pepohonan <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengapa hewan-hewan perlu makanan, Mengapa ada tumbuhan yang hidup di tanah dan hanya menempel di pepohonan <p>Mengumpulkan Informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengamati bagian tubuh tumbuhan dan menggambar dan mewarnai bagian-bagiannya (akar, batang, daun, bunga, dan buah) Membaca teks fungsi masing-masing bagian- 	<p>Sikap</p> <ul style="list-style-type: none"> Disiplin, tekun, persisten, kreatifitas <p>Tes tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> Tes tertulis tentang pemahamannya cara hidup manusia, hewan, dan manusia Tes tulis untuk melihat kemampuan mengukur volume benda Tes tulis untuk menilai pemahaman tentang letak geografis memengaruhi cara hidup 	32 JP	<ul style="list-style-type: none"> buku siswa buku guru LKS Charta Gambar
Bahasa Indonesia	<p>3.2 Menguraikan isi teks penjelasan tentang proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan) dan fungsinya, serta sistem pernapasan dengan bantuan guru dan teman dalam</p>	<ul style="list-style-type: none"> proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan) dan fungsinya, serta sistem pernapasan 	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengamati bagaimana semut mengerubuti gula, lebah madu mendatangi bunga Mengamati mengapa ada tumbuhan yang hidup di tanah atau menempel di pepohonan <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengapa hewan-hewan perlu makanan, Mengapa ada tumbuhan yang hidup di tanah dan hanya menempel di pepohonan <p>Mengumpulkan Informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengamati bagian tubuh tumbuhan dan menggambar dan mewarnai bagian-bagiannya (akar, batang, daun, bunga, dan buah) Membaca teks fungsi masing-masing bagian- 	<p>Sikap</p> <ul style="list-style-type: none"> Disiplin, tekun, persisten, kreatifitas <p>Tes tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> Tes tertulis tentang pemahamannya cara hidup manusia, hewan, dan manusia Tes tulis untuk melihat kemampuan mengukur volume benda Tes tulis untuk menilai pemahaman tentang letak geografis memengaruhi cara hidup 	32 JP	<ul style="list-style-type: none"> buku siswa buku guru LKS Charta Gambar

Mapel	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.</p> <p>4.2 Menyampaikan teks penjelasan tentang proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan) dan fungsinya, serta sistem pernapasan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.</p>		<p>bagian tubuh tumbuhan (akar, batang, daun, bunga dan buah)</p> <ul style="list-style-type: none"> Melakukan percobaan tentang fungsi akar bagi tumbuhan Mengamati berbagai jenis akar (akar serabut, akar tunggang, akar napas pada anggrek, dan pada mangrove/bakau) Mengamati berbagai macam bentuk daun (daun tunggal dan daun majemuk (menjari dan menyirip)) Mengukur luas daun Menghitung diameter batang pohon, menghitung volume balok kayu, volume air yang diperlukan setangkai bunga dalam beberapa hari Menghitung volume prisma dan tabung dengan menerapkan pengukuran volume balok kayu Melakukan 	<p>manusia</p> <ul style="list-style-type: none"> Tes tulis untuk menilai kemampuan mengolah kosakata baku <p>Keterampilan</p> <ul style="list-style-type: none"> Keaktifan dalam melakukan gerakan permainan Menilai hasil membuat gambar, membuat skema, dan bagan cara hidup tumbuhan Menyelesaikan masalah masalah nyata sehari-hari yang berkaitan 		
Matematika	3.3 Memilih prosedur pemecahan masalah	<ul style="list-style-type: none"> prosedur pemecahan 	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan 			

Mapel	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>dengan menganalisis hubungan antar simbol, informasi yang relevan, dan mengamati pola.</p> <p>4.12 Menemukan luas permukaan dan volume dari heksahedron dan prisma segi banyak</p>	<p>masalah, hubungan antar simbol, informasi yang relevan, dan pola</p> <ul style="list-style-type: none"> luas permukaan dan volume dari heksahedron dan prisma segi banyak 	<p>percobaan tentang manfaat tumbuhan bagi manusia, misalnya membuat cincau, mengekstraksi pewarna makanan dari kol merah atau daun suji, dll</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi cara hidup tanaman dan habitatnya (bunga teratai dan kamkungk di perairan, anggrek dan benalu cara hidup menempel/epifit, hewan yang membentuk koloni seperti lebah dan semut 	<p>dengan konsep volume benda dari peristiwa sehari-hari</p>		
IPA	<p>3.7 Mengenal sistem pernafasan hewan dan manusia serta penyakit yang berkaitan dengan pernapasan.</p> <p>4.7 Menyajikan laporan tentang jenis penyakit yang berhubungan dengan gangguan pada organ tubuh manusia</p>	<ul style="list-style-type: none"> sistem pernafasan hewan dan manusia serta penyakit yang berkaitan dengan pernapasan 	<ul style="list-style-type: none"> Merawat hewan dan mencatat segala kebutuhan hidupnya (selter/tempat hidup, makanan, kondisi kandang misalnya suhu udara, sinar, dll) Mengamati dan mendiskusikan cara hidup di rumah dan di masyarakat sebagai makhluk individu dan sosial <p>Menalar/Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Setiap selesai pertemuan harian, anak 			

Mapel	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
IPS	<p>3.3 Memahami manusia dalam hubungannya dengan kondisi geografis di wilayah Indonesia.</p> <p>4.3 Menyajikan pemahaman tentang manusia dalam hubungannya dengan kondisi geografis di wilayah Indonesia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> manusia dalam hubunganannya dengan kondisi geografis di wilayah Indonesia 	<p>diajak untuk berdialog tentang apa saja yang sudah dipelajarinya, dipahaminya dan mengulas kembali fenomena-fenomena faktual dan pengetahuan konseptual lainnya sehingga anak mengalami proses penalaran dari yang ingin diketahuinya pada saat menanya dengan hasil pengumpulan informasi yang dilakukan dalam kegiatan belajar.</p>			
Seni Budaya Dan Prakarya	<p>3.5 Memahami unsur-unsur budaya daerah dalam bahasa daerah.</p> <p>4.15 Merawat hewan peliharaan</p>	<ul style="list-style-type: none"> unsur-unsur budaya daerah dalam bahasa daerah 	<p>Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> mengomunikasikan pemahaman mereka terhadap pengetahuan faktual dan fenomena sosial dan alam yang dihadapinya dalam proses pembelajaran, secara lisan dan tulisan/gambarbagian/peta, dapat dilakukan saat kegiatan pada mengumpulkan informasi dan pada akhir kegiatan sebagai bukti anak mencapai kompetensi dasar yang diharapkan 			
Penjasorker	<p>3.6 Memahami konsep kombinasi pola gerak dominan statis dan dinamis (melompat, menggantung, mengayun, meniti,</p>	<ul style="list-style-type: none"> konsep kombinasi pola gerak dominan statis dan dinamis (melompat, menggantung, mengayun, 				

Mapel	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>mendarat) untuk membentuk keterampilan/ teknik dasar senam menggunakan alat.</p> <p>4.6 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dominan statis dan dinamis (melompat, menggantung, mengayun, meniti, mendarat) untuk membentuk keterampilan/ teknik dasar senam menggunakan alat.</p> <p>4.11 Menceritakan akan bahaya merokok terhadap kesehatan tubuh</p>	<p>n, meniti, mendarat)</p>	<p>dan pada saat ini anak sudah dapat dinilai melalui observasi dan komunikasi dua arah</p>			

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : MIN 2 Bandar Lampung
Kelas / Semester : V / 2
Tema 5 : **Organ Tubuh Manusia dan Hewan**
Sub Tema 1 : **Tubuh Manusia**
Pembelajaran Ke : **1**
Alokasi Waktu : **(2 x 35 menit) 1 x pertemuan**

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya.
KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar (KD) :

- 3.2 Menguraikan isi teks penjelasan tentang proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan) dan fungsinya, serta sistem pernapasan dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

Indikator:

- Membaca teks mengenai anggota tubuh manusia dan hewan, beserta fungsinya.
- Mengidentifikasi anggota tubuh manusia dan hewan, beserta fungsinya, berdasarkan teks yang di baca.

Kompetensi Dasar (KD) :

- 4.2 Menyampaikan teks penjelasan tentang proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan) dan fungsinya, serta sistem pernapasan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

Indikator:

- Menulis ulang mengenai anggota tubuh manusia dan hewan, beserta fungsinya, berdasarkan teks yang dibaca.

Matematika

Kompetensi Dasar (KD) :

- 3.6 Menentukan hubungan antar satuan kuantitas dalam kehidupan sehari-hari (rim, lusin, kodi).

Indikator:

- Memahami kesetaraan antar satuan kuantitas (rim, lusin, kodi).

Kompetensi Dasar (KD) :

- 4.13 Merumuskan dengan kalimat sendiri, membuat model matematika, dan memilih strategi yang efektif dalam memecahkan masalah nyata sehari-hari yang berkaitan dengan konsep perbandingan, skala, dan hubungan antar kuantitas, serta memeriksa kebenaran jawabnya.

Indikator:

- Menuliskan model matematika dari masalah yang berkaitan dengan konsep antarsatuan kuantitas.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan mengamati gambar, siswa mampu menyebutkan nama-nama anggota tubuh manusia dengan teliti.
- Dengan menggali informasi dari teks “Nama Anggota Tubuh Manusia”, siswa mampu menyebutkan anggota tubuh manusia dengan rasa ingin tahu.
- Dengan mengisi tabel nama-nama anggota tubuh manusia, siswa mampu menuliskan fungsi setiap anggota tubuh manusia dengan cermat.
- Dengan menyelesaikan soal cerita yang melibatkan operasi hitung satuan kuantitas, siswa mampu menyelesaikan masalah sederhana dengan mandiri.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Mengamati gambar dan melakukan diskusi untuk menyebutkan nama-nama anggota tubuh manusia
- Menggali informasi dari “Nama Anggota Tubuh Manusia”
- Mencermati puzzle nama-nama anggota tubuh manusia dan menyebutkan fungsinya
- Berlatih menyelesaikan soal cerita dan memecahkan masalah sederhana yang melibatkan satuan kuantitas

E. PENDEKATAN & METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan.
- Model : *Teams Games Tournaments* (TGT)

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "<i>Tubuh Manusia</i>". Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. 	15 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> Kegiatan dimulai dengan mengkomunikasikan kepada siswa tentang kegiatan yang akan dilakukan Siswa membaca cerita pengantar pembelajaran, kemudian mengamati gambar "Bagian Tubuh Kita". Gambar ini merupakan stimulus supaya siswa mengenal setiap bagian tubuhnya Siswa mencermati setiap bagian yang terdapat pada gambar dan mencatat setiap informasi yang diperoleh dari hasil pengamatan gambar (kegiatan mengamati) Siswa membaca bagian puzzle yang telah disusun "Bagian Tubuh Manusia". Di akhir bacaan, siswa diajak untuk bersyukur atas karunia Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kesempurnaan tubuh dan berfungsi dengan baik. Siswa mencermati dan mencari informasi penting yang terdapat dalam bacaan secara cermat dan teliti (kegiatan mengamati) Siswa menggali informasi tentang anggota tubuh manusia dan fungsinya Siswa merangkai puzzle anggota tubuh manusia dan fungsinya. Kegiatan dikerjakan secara berkelompok. Peserta didik membentuk kelompok (bisa ditunjuk langsung oleh guru atau siswa sendiri yang mencari pasangannya sebagai teknik teams games tournament) Pendidik memberikan tugas untuk dikerjakan oleh setiap pasangan siswa. Setelah selesai masing-masing kelompok berdiskusi Setelah berdiskusi masing-masing kelompok, menjelaskan hasil diskusi tersebut. 	45 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. Melakukan penilaian hasil belajar Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	10 menit

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Gambaran puzzle bagian tubuh manusia, teks bacaan "Nama Bagian Tubuh Manusia", konsep satuan kuantitas.

H. EVALUASI/PENILAIAN

1. Jenis Instrumen:

- Lembar kegiatan
- Tes

2. Bentuk Instrumen:

- Pilihan Ganda(Terlampir) $= \frac{\text{Jumlah Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100$
- Lembar Penilaian

Guru Kelas V

Bandar Lampung, 26 januari 2019
peneliti

Tati, S.Pd.I

NIP

Ayu Nursifa

NPM : 1411100015

Mengetahui
Kepala Sekolah,

(Hartawan,S.Pd.I, MM)
NIP.197506021999031003

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : MIN 2 Bandar Lampung
Kelas / Semester : V / 2
Tema 5 : Organ Tubuh Manusia dan Hewan
Sub Tema 1 : Tubuh Manusia
Pembelajaran Ke : 2
Alokasi Waktu : (2 x 35 menit) 1 x pertemuan

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya.
KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar (KD) :

- 3.2 Menguraikan isi teks penjelasan tentang proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan) dan fungsinya, serta sistem pernapasan dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

Indikator:

- Mengidentifikasi anggota tubuh manusia dan hewan, beserta fungsinya, berdasarkan teks yang di baca.

Kompetensi Dasar (KD) :

- 4.2 Menyampaikan teks penjelasan tentang proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan) dan fungsinya, serta sistem pernapasan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

Indikator:

- Menyimpulkan anggota tubuh manusia dan hewan, beserta fungsinya, berdasarkan teks yang dibaca.

IPA

Kompetensi Dasar (KD) :

3.1 Mendeskripsikan rangka manusia dan fungsinya.

Indikator:

- Menyebutkan bagian rangka manusia.
- Mengenali tulang rangka manusia

Kompetensi Dasar (KD) :

4.1 Membuat bagan rangka manusia beserta fungsinya.

Indikator:

- Mengamati gambar rangka manusia.
- Berdiskusi mengenai gambar rangka manusia.

PJOK

Kompetensi Dasar (KD) :

3.5 Memahami konsep aktivitas latihan daya tahan jantung dan paru (cardiorespiratory) untuk pengembangan kebugaran jasmani.

Indikator:

- Menyebutkan aktivitas latihan daya tahan jantung dan paru.

Kompetensi Dasar (KD) :

4.5 mempraktikkan aktivitas jantung dan paru (cardiorespiratory) untuk pengembangan kebugaran jasmani.

Indikator:

- Merencanakan program latihan daya tahan secara individual.

SBdP

Kompetensi Dasar (KD) :

3.1 Mengenal prinsip seni dalam berkarya seni rupa.

Indikator:

- Mengidentifikasi prinsip-prinsip seni dalam berbagai karya seni rupa.

Kompetensi Dasar (KD) :

4.3 Menggambar komik dengan menerapkan proporsi, komposisi, dan unsur penceritaan berdasarkan hasil pengamatan.

Indikator:

- Menyimpulkan mengenai gambar komik, proporsi, komposisi, dan unsur penceritaan.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan mengamati gambar dan berdiskusi, siswa mampu mengidentifikasi manfaat olah raga (jalan cepat) dengan rasa ingin tahu
- Dengan menggali informasi dari teks “Jenis Olahraga yang Baik untuk Jantung”, siswa mampu menyimpulkan jenis olahraga yang baik untuk jantung dengan cermat
- Dengan mengamati “Gambar Tulang Rangka Manusia”, siswa mampu mengklasifikasi tulang rangka manusia menjadi tiga bagian dengan teliti
- Dengan bekerja sama dalam kelompok, siswa mampu menyebutkan fungsi rangka manusia dengan santun
- Dengan mengamati gambaran/ puzzle, siswa mampu mendeskripsikan pengertian gambar dengan cermat
- Dengan mengolah informasi yang tersedia, siswa mampu menyebutkan langkah-langkah menggambar.
- Dengan mengamati anggota keluarga, siswa mampu menggambar bentuk tubuh salah satu anggota keluarga dengan kreatif

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Menggali informasi dari teks “Jenis Olahraga yang Baik untuk Jantung” kemudian membuat simpulannya
- Mengklasifikasi tulang rangka manusia menjadi tiga bagian (tulang pipa, tulang pendek, dan tulang pipih)
- Bekerja sama dalam kelompok untuk mendiskusikan fungsi rangka manusia
- Mengamati gambar dan menjelaskan apa yang dimaksud dengan menggambar jantung
- Penugasan untuk mencari langkah-langkah menggambar jantung
- Membuat gambar bentuk tubuh salah satu anggota keluarga

E. PENDEKATAN & METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan
- Model : *Teams Games Tournaments* (TGT)

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">■ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing.■ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang ”Tubuh Manusia”. ▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. 	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kegiatan dimulai dengan mengkomunikasikan kepada siswa tentang kegiatan yang akan dilakukan ▪ Siswa mengamati gambaran/puzzle anak-anak yang sedang melakukan jalan cepat. Gambar ini menjadi stimulus untuk melakukan diskusi tentang manfaat jalan cepat bagi kesehatan ▪ Siswa menjelaskan manfaat jalan cepat pada puzzle tersebut. Kegiatan ini bisa dilakukan secara berkelompok <hr/> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa menjelaskan “Jenis Olahraga yang Baik untuk Jantung”. Teks ini berisi aktivitas-aktivitas fisik yang bermanfaat untuk kesehatan ▪ Siswa mencari informasi penting yang terdapat dalam bacaan secara cermat dan teliti secara berkelompok (kegiatan membaca) ▪ Siswa menggali informasi tentang jenis olahraga yang baik untuk jantung, lalu siswa berkelompok berdiskusi ▪ Hasil diskusi maka simpulan berdasarkan teks yang dibaca secara mandiri <hr/> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menstimulasi rasa ingin tahu siswa dengan menanyakan, “Kenapa tubuh kita dapat berdiri tegak?” ▪ Siswa mengingat kembali pengetahuan tentang rangka manusia ▪ Siswa menggunakan pemahamannya tentang rangka manusia untuk mengklasifikasi rangka menjadi tiga bagian. (Kegiatan Asosiasi) ▪ Siswa mengamati gambar rangka manusia (tulang pipa, tulang pendek, dan tulang pipih) ▪ Siswa mencari informasi dari berbagai sumber dan dibimbing untuk memahami klasifikasi tulang rangka berdasarkan bentuknya ▪ Siswa melakukan diskusi kelas tentang fungsi rangka tubuh manusia. ▪ Siswa mengamati puzzle, kemudian dibimbing oleh guru untuk menyimpulkan pengertian puzzle tersebut 	45 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mencari informasi dari berbagai sumber untuk mengetahui langkah-langkah puzzle secara berkelompok 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. Melakukan penilaian hasil belajar Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	10 menit

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Gambaran puzzle “Jenis Olahraga yang Baik untuk Jantung”, gambar rangka manusia, konsep rangka manusia.

■ EVALUASI/PENILAIAN

1. Jenis Instrumen:

- Lembar kegiatan
- Tes

2. Bentuk Instrumen:

- Pilihan Ganda(Terlampir) = _____ × 100

Guru Kelas V

Bandar Lampung, 2 Februari 2019
peneliti

Tati, S.Pd.I

NIP

Ayu Nursifa

NPM : 1411100015

Mengetahui
Kepala Sekolah,

(Hartawan,S.Pd.I, MM)
NIP.197506021999031003

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : MIN 2 Bandar Lampung
Kelas / Semester : V / 2
Tema 5 : Organ Tubuh Manusia dan Hewan
Sub Tema 1 : Tubuh Manusia
Pembelajaran Ke : 3
Alokasi Waktu : (2 x 35 menit) 1 x pertemuan

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya.
KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar (KD) :

- 3.2 Menguraikan isi teks penjelasan tentang proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan) dan fungsinya, serta sistem pernapasan dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

Indikator:

- Membaca teks mengenai manusia sebagai makhluk Individu dan makhluk sosial.

Kompetensi Dasar (KD) :

- 4.2 Menyampaikan teks penjelasan tentang proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan) dan fungsinya, serta sistem pernapasan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

Indikator:

- Menulis ulang mengenai anggota tubuh manusia dan hewan, beserta fungsinya, berdasarkan teks yang dibaca.

PPKn

Kompetensi Dasar (KD) :

3.6 Memahami perlunya saling memenuhi keperluan hidup.

Indikator:

- Mengenali karakteristik manusia sebagai makhluk individu dan makhluk sosial.

Kompetensi Dasar (KD) :

4.6 Menyajikan dinamika saling memenuhi keperluan hidup antar daerah untuk menumbuhkan keutuhan nasional.

Indikator:

- Mencari tahu karakteristik manusia sebagai makhluk individu dan makhluk sosial dalam bentuk tabel.

Matematika

Kompetensi Dasar (KD) :

3.6 Menentukan hubungan antar satuan kuantitas dalam kehidupan sehari-hari (rim, lusin, kodi).

Indikator:

- Menggunakan kesetaraan satuan dalam perhitungan atau pemecahan soal.

Kompetensi Dasar (KD) :

4.13 Merumuskan dengan kalimat sendiri, membuat model matematika, dan memilih strategi yang efektif dalam memecahkan masalah nyata sehari-hari yang berkaitan dengan konsep perbandingan, skala, dan hubungan antar kuantitas, serta memeriksa kebenaran jawabnya.

Indikator:

- Menyelesaikan model matematika dari masalah yang berkaitan dengan konsep hubungan antarsatuan kuantitas.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan membaca teks yang dilengkapi ilustrasi gambar, siswa mampu mengasosiasikan pemahaman tentang berbagai satuan kuantitas dengan rasa ingin tahu
- Dengan mengerjakan soal latihan, siswa mampu menyelesaikan operasi hitung yang melibatkan beberapa satuan kuantitas dengan teliti
- Dengan mengkonversi satuan kuantitas berbeda, siswa mampu membandingkan nilai kuantitas antar satuan dengan kritis
- Dengan mengolah informasi dari berbagai sumber, siswa mampu mendeskripsikan perbedaan manusia sebagai makhluk individu dan sosial dengan kerja keras
- Dengan mengamati gambar, siswa mampu membandingkan karakteristik manusia sebagai makhluk individu dan sosial dengan kritis

- Dengan membaca teks “Manusia sebagai Makhluk Individu dan Makhluk Sosial”, siswa mampu menuliskan gagasan utama menggunakan kata-kata sendiri dan tata bahasa yang benar dengan kreatif

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Mengamati gambar dan memecahkan soal cerita yang berhubungan dengan gambar yang disajikan
- Menyelesaikan soal yang berhubungan dengan satuan kuantitas
- Menghubungkan satuan kuantitas berbeda yang nilainya sama banyak
- Mencari informasi tentang manusia sebagai makhluk individu dan sosial
- Mengamati gambar dan mendeskripsikan karakteristik manusia sebagai makhluk individu dan sosial
- Menggali informasi dari teks “Manusia sebagai Makhluk Individu dan Makhluk Sosial” kemudian menuliskan kembali gagasan utamanya menggunakan kata-kata baku dan tata bahasa yang benar

E. PENDEKATAN & METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan
- Model : *Teams Games Tournaments* (TGT).

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ■ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. ■ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ■ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang “<i>Tubuh Manusia</i>”. ■ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ■ Kegiatan dimulai dengan mengomunikasikan kepada siswa tentang kegiatan yang akan dilakukan ■ Guru menarik perhatian siswa dengan membacakan cerita kontekstual yang dilengkapi ilustrasi gambar. Cerita tersebut menstimulus siswa untuk memahami fenomena keseharian yang melibatkan berbagai satuan kuantitas ■ Rasa ingin tahu siswa dipancing dengan memberikan 	45 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>kesempatan untuk menanya proses pemecahan masalah yang termuat dalam cerita</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa dibimbing untuk menguasai konsep konversi antar satuan kuantitas ▪ Siswa dilatih untuk menggunakan semua informasi dalam menyelesaikan operasi hitung yang melibatkan satuan kuantitas berbeda. ▪ Siswa dilatih untuk membandingkan satuan kuantitas berbeda, namun memiliki nilai yang sama <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rasa ingin tahu siswa distimulus dengan pertanyaan tentang makna manusia sebagai makhluk individu dan sosial. Siswa dapat menggali informasi dari berbagai sumber untuk menjawab pertanyaan tersebut. ▪ Siswa berdiskusi hasil dari makna manusia sebagai makhluk individu dan sosial. ▪ Siswa mengamati beberapa gambar dan menganalisis karakteristik manusia sebagai makhluk individu dan sosial ▪ Masing-masing kelompok menjelaskan “Manusia sebagai Makhluk Individu dan Sosial”. Saat membaca, siswa menggali informasi sebanyak mungkin hingga akhirnya dapat menuliskan gagasan utamanya menggunakan katakata baku dan tata bahasa yang benar 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Mengajak semua siswa berdo’a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	10 menit

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- gambar/puzzle, “Manusia sebagai Makhluk Individu dan Sosial”, konsep tentang karakteristik manusia sebagai makhluk individu dan sosial.

H. EVALUASI/PENILAIAN

1. Jenis Instrumen:

- a. Lembar kegiatan

- b. Tes
2. Bentuk Instrumen:
- a. Pilihan Ganda(Terlampir) $= \frac{\text{—————}}{\text{—————}} \times 100$

Guru Kelas V

Bandar Lampung, 9 Februari 2019
peneliti

Tati, S.Pd.I

NIP

Ayu Nursifa

NPM : 1411100015

Mengetahui
Kepala Sekolah,

(Hartawan, S.Pd.I, MM)
NIP.197506021999031003



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : MIN 2 Bandar Lampung
Kelas / Semester : V / 2
Tema 5 : Organ Tubuh Manusia dan Hewan
Sub Tema 1 : Tubuh Manusia
Pembelajaran Ke : 4
Alokasi Waktu : (2 x 35 menit) 1 x pertemuan

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya.
KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar (KD) :

- 3.2 Menguraikan isi teks penjelasan tentang proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan) dan fungsinya, serta sistem pernapasan dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

Indikator:

- Memahami rangkaian mengenai aktivitas kehidupan manusia

Kompetensi Dasar (KD) :

- 4.2 Menyampaikan teks penjelasan tentang proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan) dan fungsinya, serta sistem pernapasan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

Indikator:

- • Melakukan diskusikan secara berkelompok mengenai
- aktivitas kehidupan manusia.

- • Membuat tulisan hasil diskusi mengenai aktivitas
- kehidupan manusia.

PPKn

Kompetensi Dasar (KD) :

3.6 Memahami perlunya saling memenuhi keperluan hidup.

Indikator:

- Memahami karakteristik manusia sebagai makhluk individu dan makhluk sosial.

Kompetensi Dasar (KD) :

4.6 Menyajikan dinamika saling memenuhi keperluan hidup antar daerah untuk menumbuhkan keutuhan nasional.

Indikator:

- Membuat perbandingan tentang karakteristik manusia sebagai makhluk individu dan makhluk sosial dalam bentuk tabel.

Matematika

Kompetensi Dasar (KD) :

3.6 Menentukan hubungan antar satuan kuantitas dalam kehidupan sehari-hari (rim, lusin, kodi).

Indikator:

- Menentukan kesetaraan antar satuan kuantitas (rim, lusin, kodi).
- Menggunakan kesetaraan satuan dalam perhitungan atau pemecahan soal.

Kompetensi Dasar (KD) :

4.13 Merumuskan dengan kalimat sendiri, membuat model matematika, dan memilih strategi yang efektif dalam memecahkan masalah nyata sehari-hari yang berkaitan dengan konsep perbandingan, skala, dan hubungan antar kuantitas, serta memeriksa kebenaran jawabnya.

Indikator:

- Menerapkan strategi yang tepat untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan konsep perbandingan, skala, dan hubungan antarsatuan kuantitas.
- Memeriksa kebenaran jawaban dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan konsep perbandingan, skala, dan hubungan antarsatuan kuantitas.

IPS

Kompetensi Dasar (KD) :

3.1 Memahami aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional.

Indikator:

- Mengetahui aktivitas kehidupan manusia dan perubahannya dalam ruang di bidang sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya dalam lingkup nasional.

Kompetensi Dasar (KD) :

- 4.1 Menyajikan hasil pengamatan mengenai aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional dari sumber-sumber yang tersedia

Indikator:

- Menyusun laporan secara tertulis tentang mengenai aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan membaca cerita kontekstual yang disertai ilustrasi gambar, siswa mampu memahami langkah-langkah pemecahan masalah matematika yang melibatkan operasi hitung satuan kuantitas dengan cermat
- Dengan menyelesaikan soal cerita, siswa mampu memecahkan masalah matematika yang melibatkan operasi hitung satuan kuantitas dengan mandiri
- Dengan mencari informasi dari berbagai sumber, siswa mampu mengetahui faktor yang mempengaruhi perubahan aktivitas manusia dengan rasa ingin tahu
- Dengan berdiskusi dalam kelompok, siswa mampu mengungkapkan gagasan tentang aktivitas manusia dan perubahan yang terjadi saat ini dengan percaya diri
- Dengan mengamati gambar banjir, siswa mampu menyebutkan tindakan yang perlu dilakukan terhadap peristiwa tersebut dengan peduli

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Mengamati gambar dan memahami langkah-langkah pemecahan masalah yang disajikan melalui cerita melibatkan operasi hitung satuan kuantitas
- Berlatih menyelesaikan soal problem solving yang melibatkan satuan kuantitas
- Mencari informasi dari berbagai sumber tentang faktor yang mempengaruhi perubahan aktivitas manusia dalam kehidupannya
- Mendiskusikan aktivitas manusia dan perubahannya yang terjadi saat ini
- Mengidentifikasi karakteristik manusia sebagai makhluk individu dan sosial
- Bekerja dalam kelompok untuk mendiskusikan tentang teknologi yang dapat merubah aktivitas kehidupan manusia
- Mengamati gambar banjir untuk mencari tahu respon yang akan dilakukan terhadap peristiwa tersebut

E. PENDEKATAN & METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan.

- Model : *Teams Games Tournaments (TGT)*.

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ■ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. ■ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ■ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "<i>Tubuh Manusia</i>". ■ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ■ Kegiatan dimulai dengan mengkomunikasikan kepada siswa tentang kegiatan yang akan dilakukan ■ Guru membacakan cerita yang melibatkan operasi hitung antar satuan kuantitas. Sambil mendengarkan cerita, siswa bias melihat ilustrasi gambar yang terdapat di puzzle. ■ Rasa ingin tahu siswa distimulus dengan melakukan tanya-jawab untuk menyelesaikan persoalan yang terdapat dalam cerita <hr/> <ul style="list-style-type: none"> ■ Guru membimbing siswa dalam menyelesaikan tugas kelompok atau team geams tournament ■ Dengan menjelaskan gambaran tersebut, siswa dituntut untuk mengasosiasi pemahaman awalnya tentang konsep. ■ Guru meminta siswa menyampaikan hasil kerjanya di depan kelas, perwakilan dalam satu kelompok dengan siswa lain mengenai langkah-langkah penyelesaian gaems. <hr/> <ul style="list-style-type: none"> ■ Siswa dilatih untuk mencari tahu informasi tentang faktor yang mempengaruhi perubahan aktivitas manusia dalam kehidupannya ■ Siswa bisa menggali informasi dari buku-buku referensi, internet, dan sebagainya. ■ Informasi yang diperoleh dapat dituliskan pada buku siswa (kegiatan membaca) ■ Guru melakukan tanya-jawab yang mengarahkan siswa untuk menyebutkan aktivitas manusia dan perubahan yang terjadi saat ini (kegiatan menanya) 	45 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> Hasil tanya-jawab dapat dituliskan pada kelompok yang telah dijelaskan di depan kelas yang tersedia di buku siswa Bersama teman sekelompoknya, siswa menggali informasi selengkap mungkin tentang karakteristik manusia sebagai makhluk individu dan sosial Siswa mengumpulkan informasi tersebut untuk membandingkan karakteristik manusia sebagai makhluk individu dan sosial Dalam kelompok yang terdiri maksimal lima anak, siswa melakukan diskusi untuk membahas contoh teknologi yang dapat merubah aktivitas kehidupan manusia Siswa mengamati gambar banjir kemudian dibimbing guru untuk menyebutkan perannya sebagai makhluk individu dan sosial dalam menyikapi peristiwa tersebut 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. Melakukan penilaian hasil belajar Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	10 menit

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Guru & Buku Siswa Tema : *Organ Tubuh Manusia dan Hewan* Kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).
- Puzzle aktivitas kehidupan manusia

H. EVALUASI/PENILAIAN

1. Jenis Instrumen:

- Lembar kegiatan
- Tes

2. Bentuk Instrumen:

- Pilihan Ganda(Terlampir) $= \frac{\text{Jumlah Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100$

- Lembar Penilaian

Guru Kelas V

Bandar Lampung, 16 februari 2019
peneliti

Tati, S.Pd.I

NIP

Ayu Nursifa

NPM : 1411100015

Mengetahui
Kepala Sekolah,

(Hartawan, S.Pd.I, MM)
NIP.197506021999031003





RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : MIN 2 Bandar Lampung
Kelas / Semester : V / 2
Tema 5 : Organ Tubuh Manusia dan Hewan
Sub Tema 1 : Tubuh Manusia
Pembelajaran Ke : 1
Alokasi Waktu : (2 x 35 menit) 1 x pertemuan

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya.
KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar (KD) :

- 3.2 Menguraikan isi teks penjelasan tentang proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan) dan fungsinya, serta sistem pernapasan dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

Indikator:

- Membaca teks mengenai anggota tubuh manusia dan hewan, beserta fungsinya.
- Mengidentifikasi anggota tubuh manusia dan hewan, beserta fungsinya, berdasarkan teks yang di baca.

Kompetensi Dasar (KD) :

- 4.2 Menyampaikan teks penjelasan tentang proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan) dan fungsinya, serta sistem

pernapasan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

Indikator:

- Menulis ulang mengenai anggota tubuh manusia dan hewan, beserta fungsinya, berdasarkan teks yang dibaca.

Matematika

Kompetensi Dasar (KD) :

- 3.6 Menentukan hubungan antar satuan kuantitas dalam kehidupan sehari-hari (rim, lusin, kodi).

Indikator:

- Memahami kesetaraan antar satuan kuantitas (rim, lusin, kodi).

Kompetensi Dasar (KD) :

- 4.13 Merumuskan dengan kalimat sendiri, membuat model matematika, dan memilih strategi yang efektif dalam memecahkan masalah nyata sehari-hari yang berkaitan dengan konsep perbandingan, skala, dan hubungan antar kuantitas, serta memeriksa kebenaran jawabnya.

Indikator:

- Menuliskan model matematika dari masalah yang berkaitan dengan konsep antarsatuan kuantitas.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan mengamati gambar, siswa mampu menyebutkan nama-nama anggota tubuh manusia dengan teliti.
- Dengan menggali informasi dari teks “Nama Anggota Tubuh Manusia”, siswa mampu menyebutkan anggota tubuh manusia dengan rasa ingin tahu.
- Dengan mengisi tabel nama-nama anggota tubuh manusia, siswa mampu menuliskan fungsi setiap anggota tubuh manusia dengan cermat.
- Dengan menyelesaikan soal cerita yang melibatkan operasi hitung satuan kuantitas, siswa mampu menyelesaikan masalah sederhana dengan mandiri.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Mengamati gambar untuk menyebutkan nama-nama anggota tubuh manusia
- Menggali informasi dari teks “Nama Anggota Tubuh Manusia”
- Mencermati tabel nama-nama anggota tubuh manusia dan menyebutkan fungsinya
- Berlatih menyelesaikan soal.

E. PENDEKATAN & METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : ceamah, diskusi, tanya jawab, penugasan.
- Model : Contextual Teaching and Learning (CTL)

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">■ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing.■ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.■ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "<i>Tubuh Manusia</i>".■ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan.	15 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none">■ Kegiatan dimulai dengan mengkomunikasikan kepada siswa tentang kegiatan yang akan dilakukan■ Siswa membaca cerita pengantar pembelajaran, kemudian mengamati gambar "<i>Bagian Tubuh Kita</i>".■ Gambar ini merupakan stimulus supaya siswa mengenal setiap bagian tubuhnya■ Siswa mencermati setiap bagian yang terdapat pada gambar dan mencatat setiap informasi yang diperoleh dari hasil pengamatan gambar (kegiatan mengamati) <ul style="list-style-type: none">■ Siswa membaca teks "<i>Bagian Tubuh Manusia</i>". Di akhir bacaan, siswa diajak untuk bersyukur atas karunia Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kesempurnaan tubuh dan berfungsi dengan baik.■ Siswa mencermati dan mencari informasi penting yang terdapat dalam bacaan secara cermat dan teliti (kegiatan mengamati)■ Siswa menggali informasi tentang anggota tubuh manusia dan fungsinya■ Siswa membaca instruksi di buku siswa secara mandiri■ Siswa mengisi tabel anggota tubuh manusia dan	45 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>funksinya di buku siswa. Kegiatan ini bisa dikerjakan secara individual maupun berpasangan dengan teman sebangku; disesuaikan dengan kondisi kelas. (kegiatan menanya)</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa membaca cerita kontekstual tentang konsep satuan kuantitas Siswa mengamati gambar konversi antar satuan kuantitas dengan cermat dan teliti Siswa menggali informasi dan membangun pengetahuan tentang cara mengkonversi satuan kuantitas Siswa membaca instruksi pengerjaan soal di buku siswa secara mandiri Siswa menyelesaikan tugas yang melibatkan satuan kuantitas Siswa menuliskan jawaban yang telah disediakan di buku siswa 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. Melakukan penilaian hasil belajar Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	10 menit

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Gambar bagian tubuh manusia, teks bacaan “Nama Bagian Tubuh Manusia”, konsep satuan kuantitas.

EVALUASI/PENILAIAN

1. Jenis Instrumen:

- Lembar kegiatan
- Tes

2. Bentuk Instrumen:

- Pilihan Ganda(Terlampir) = _____ × 100

b. Lembar Penilaian

Guru Kelas V

Bandar Lampung, 4 Februari 2019
peneliti

Tati, S.Pd.I

NIP

Ayu Nursifa

NPM : 1411100015

Mengetahui
Kepala Sekolah,

(Hartawan, S.Pd.I, MM)

NIP.197506021999031003

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : MIN 2 Bandar Lampung
Kelas / Semester : V / 2
Tema 5 : **Organ Tubuh Manusia dan Hewan**
Sub Tema 1 : **Tubuh Manusia**
Pembelajaran Ke : **2**
Alokasi Waktu : **(2 x 35 menit) 1 x pertemuan**

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya.
KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar (KD) :

- 3.2 Menguraikan isi teks penjelasan tentang proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan) dan fungsinya, serta sistem pernapasan dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

Indikator:

- Mengidentifikasi anggota tubuh manusia dan hewan, beserta fungsinya, berdasarkan teks yang di baca.

Kompetensi Dasar (KD) :

- 4.2 Menyampaikan teks penjelasan tentang proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan) dan fungsinya, serta sistem pernapasan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

Indikator:

- Menyimpulkan anggota tubuh manusia dan hewan, beserta fungsinya, berdasarkan teks yang dibaca.

IPA**Kompetensi Dasar (KD) :**

3.1 Mendeskripsikan rangka manusia dan fungsinya.

Indikator:

- Menyebutkan bagian rangka manusia.
- Mengenali tulang rangka manusia

Kompetensi Dasar (KD) :

4.1 Membuat bagan rangka manusia beserta fungsinya.

Indikator:

- Mengamati gambar rangka manusia.
- Berdiskusi mengenai gambar rangka manusia.

PJOK**Kompetensi Dasar (KD) :**

3.5 Memahami konsep aktivitas latihan daya tahan jantung dan paru (cardiorespiratory) untuk pengembangan kebugaran jasmani.

Indikator:

- Menyebutkan aktivitas latihan daya tahan jantung dan paru.

Kompetensi Dasar (KD) :

4.5 mempraktikkan aktivitas jantung dan paru (cardiorespiratory) untuk pengembangan kebugaran jasmani.

Indikator:

- Merencanakan program latihan daya tahan secara individual.

SBdP**Kompetensi Dasar (KD) :**

3.1 Mengenal prinsip seni dalam berkarya seni rupa.

Indikator:

- Mengidentifikasi prinsip-prinsip seni dalam berbagai karya seni rupa.

Kompetensi Dasar (KD) :

4.3 Menggambar komik dengan menerapkan proporsi, komposisi, dan unsur penceritaan berdasarkan hasil pengamatan.

Indikator:

- Menyimpulkan mengenai gambar, proporsi, komposisi, dan unsur penceritaan.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan mengamati gambar , siswa mampu mengidentifikasi manfaat olah raga (jalan cepat) dengan rasa ingin tahu
- Dengan menggali informasi dari teks “Jenis Olahraga yang Baik untuk Jantung”, siswa mampu menyimpulkan jenis olahraga yang baik untuk jantung dengan cermat
- Dengan mengamati “Gambar Tulang Rangka Manusia”, siswa mampu mengklasifikasi tulang rangka manusia menjadi tiga bagian dengan teliti
- siswa mampu menyebutkan fungsi rangka manusia dengan santun
- Dengan mengamati gambar , siswa mampu mendeskripsikan pengertian gambar dengan cermat
- Dengan mengolah informasi yang tersedia, siswa mampu menyebutkan langkah-langkah menggambar dengan mandiri
- Dengan mengamati anggota keluarga, siswa mampu menggambar bentuk tubuh salah satu anggota keluarga dengan kreatif

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Menggali informasi dari teks “Jenis Olahraga yang Baik untuk Jantung” kemudian membuat simpulannya
- Mengklasifikasi tulang rangka manusia menjadi tiga bagian (tulang pipa, tulang pendek, dan tulang pipih)
- Mengamati gambar dan menjelaskan apa yang dimaksud dengan menggambar
- Penugasan untuk mencari langkah-langkah menggambar
- Membuat gambar bentuk tubuh salah satu anggota keluarga

E. PENDEKATAN & METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan
- Model : Contextual Teaching and Learning (CTL)

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "<i>Tubuh Manusia</i>". Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> Kegiatan dimulai dengan mengkomunikasikan kepada siswa tentang kegiatan yang akan dilakukan Siswa mengamati gambar anak-anak yang sedang melakukan jalan cepat. Gambar ini menjadi stimulus untuk melakukan diskusi tentang manfaat jalan cepat bagi kesehatan Siswa menuliskan manfaat jalan cepat pada kolom yang disediakan di buku siswa. Kegiatan ini bisa dilakukan secara individual atau berpasangan dengan teman sebangku (d disesuaikan dengan kondisi kelas) Siswa membaca teks "Jenis Olahraga yang Baik untuk Jantung". Teks ini berisi aktivitas-aktivitas fisik yang bermanfaat untuk kesehatan Siswa mencari informasi penting yang terdapat dalam bacaan secara cermat dan teliti (kegiatan membaca) Siswa menggali informasi tentang jenis olahraga yang baik untuk jantung Siswa membuat simpulan berdasarkan teks yang dibaca secara mandiri Guru menstimulasi rasa ingin tahu siswa dengan menanyakan, "Kenapa tubuh kita dapat berdiri tegak?" Siswa mengingat kembali pengetahuan tentang rangka manusia Siswa menggunakan pemahamannya tentang rangka manusia untuk mengklasifikasi rangka menjadi tiga bagian. (Kegiatan Asosiasi) Siswa mengamati gambar rangka manusia (tulang 	45 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>pipa, tulang pendek, dan tulang pipih)</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa mencari informasi dari berbagai sumber dan dibimbing untuk memahami klasifikasi tulang rangka berdasarkan bentuknya Siswa mencari tahu tentang fungsi rangka tubuh manusia dan menuliskan hasilnya pada tabel yang disediakan di buku siswa Siswa mengamati gambar, kemudian dibimbing oleh guru untuk menyimpulkan pengertian menggambar Siswa mencari informasi dari berbagai sumber untuk mengetahui langkah-langkah menggambar secara mandiri 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. Melakukan penilaian hasil belajar Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	10 menit

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Gambar siswa yang sedang melakukan jalan sehat, teks bacaan “Jenis Olahraga yang Baik untuk Jantung”, gambar rangka manusia, konsep rangka manusia.

H. EVALUASI/PENILAIAN

1. Jenis Instrumen:

- Lembar kegiatan
- Tes

2. Bentuk Instrumen:

- Pilihan Ganda(Terlampir) $= \frac{\text{—————}}{\text{—————}} \times 100$

- Lembar Penilaian

Guru Kelas V

Bandar Lampung, 9 Februari 2019
peneliti

Tati, S.Pd.I

NIP

Ayu Nursifa

NPM : 1411100015

Mengetahui
Kepala Sekolah,

(Hartawan, S.Pd.I, MM)
NIP.197506021999031003



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : MIN 2 Bandar Lampung
Kelas / Semester : V / 2
Tema 5 : **Organ Tubuh Manusia dan Hewan**
Sub Tema 1 : **Tubuh Manusia**
Pembelajaran Ke : **3**
Alokasi Waktu : **(2 x 35 menit) 1 x pertemuan**

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar (KD) :

- 3.2 Menguraikan isi teks penjelasan tentang proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan) dan fungsinya, serta sistem pernapasan dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

Indikator:

- Membaca teks mengenai manusia sebagai makhluk Individu dan makhluk sosial.

Kompetensi Dasar (KD) :

- 4.2 Menyampaikan teks penjelasan tentang proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan) dan fungsinya, serta sistem pernapasan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

Indikator:

- Menulis ulang mengenai anggota tubuh manusia dan hewan, beserta fungsinya, berdasarkan teks yang dibaca.

PPKn

Kompetensi Dasar (KD) :

3.6 Memahami perlunya saling memenuhi keperluan hidup.

Indikator:

- Mengenali karakteristik manusia sebagai makhluk individu dan makhluk sosial.

Kompetensi Dasar (KD) :

4.6 Menyajikan dinamika saling memenuhi keperluan hidup antar daerah untuk menumbuhkan keutuhan nasional.

Indikator:

- Mencari tahu karakteristik manusia sebagai makhluk individu dan makhluk sosial dalam bentuk tabel.

Matematika

Kompetensi Dasar (KD) :

3.6 Menentukan hubungan antar satuan kuantitas dalam kehidupan sehari-hari (rim, lusin, kodi).

Indikator:

- Menggunakan kesetaraan satuan dalam perhitungan atau pemecahan soal.

Kompetensi Dasar (KD) :

4.13 Merumuskan dengan kalimat sendiri, membuat model matematika, dan memilih strategi yang efektif dalam memecahkan masalah nyata sehari-hari yang berkaitan dengan konsep perbandingan, skala, dan hubungan antar kuantitas, serta memeriksa kebenaran jawabnya.

Indikator:

- Menyelesaikan model matematika dari masalah yang berkaitan dengan konsep hubungan antarsatuan kuantitas.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan membaca teks yang dilengkapi ilustrasi gambar, siswa mampu mengasosiasikan pemahaman tentang berbagai satuan kuantitas dengan rasa ingin tahu
- Dengan mengerjakan soal latihan, siswa mampu menyelesaikan operasi hitung yang melibatkan beberapa satuan kuantitas dengan teliti

- Dengan mengkonversi satuan kuantitas berbeda, siswa mampu membandingkan nilai kuantitas antar satuan dengan kritis
- Dengan mengolah informasi dari berbagai sumber, siswa mampu mendeskripsikan perbedaan manusia sebagai makhluk individu dan sosial dengan kerja keras
- Dengan mengamati gambar, siswa mampu membandingkan karakteristik manusia sebagai makhluk individu dan sosial dengan kritis
- Dengan membaca teks “Manusia sebagai Makhluk Individu dan Makhluk Sosial”, siswa mampu menuliskan gagasan utama menggunakan kata-kata sendiri dan tata bahasa yang benar dengan kreatif

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Mengamati gambar dan memecahkan soal cerita yang berhubungan dengan gambar yang disajikan
- Menyelesaikan soal yang berhubungan dengan satuan kuantitas
- Menghubungkan satuan kuantitas berbeda yang nilainya sama banyak
- Mencari informasi tentang manusia sebagai makhluk individu dan sosial
- Mengamati gambar dan mendeskripsikan karakteristik manusia sebagai makhluk individu dan sosial
- Menggali informasi dari teks “Manusia sebagai Makhluk Individu dan Makhluk Sosial” kemudian menuliskan kembali gagasan utamanya menggunakan kata-kata baku dan tata bahasa yang benar

E. PENDEKATAN & METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan.
- Model : Contextual Teaching and Learning (CTL)

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ■ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo’a menurut agama dan keyakinan masing-masing. ■ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ■ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang “<i>Tubuh Manusia</i>”. ■ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, 	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	mengomunikasikan dan menyimpulkan.	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> Kegiatan dimulai dengan mengomunikasikan kepada siswa tentang kegiatan yang akan dilakukan Guru menarik perhatian siswa dengan membacakan cerita kontekstual yang dilengkapi ilustrasi gambar. Cerita tersebut menstimulus siswa untuk memahami fenomena keseharian yang melibatkan berbagai satuan kuantitas Rasa ingin tahu siswa dipancing dengan memberikan kesempatan untuk menanya proses pemecahan masalah yang termuat dalam cerita Siswa dibimbing untuk menguasai konsep konversi antar satuan kuantitas Siswa dilatih untuk menggunakan semua informasi dalam menyelesaikan operasi hitung yang melibatkan satuan kuantitas berbeda. Siswa dilatih untuk membandingkan satuan kuantitas berbeda, namun memiliki nilai yang sama <ul style="list-style-type: none"> Rasa ingin tahu siswa distimulus dengan pertanyaan tentang makna manusia sebagai makhluk individu dan sosial. Siswa dapat menggali informasi dari berbagai sumber untuk menjawab pertanyaan tersebut. Siswa menuliskan jawaban pada buku siswa. Siswa mengamati beberapa gambar dan menganalisis karakteristik manusia sebagai makhluk individu dan sosial Siswa menuliskan hasil pengamatannya pada gambar yang tersedia di buku siswa Siswa membaca teks “Manusia sebagai Makhluk Individu dan Sosial”. Saat membaca, siswa menggali informasi sebanyak mungkin hingga akhirnya dapat menuliskan gagasan utamanya menggunakan katakata baku dan tata bahasa yang benar Gagasan utama dapat dituliskan pada buku siswa 	45 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran 	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>yang telah diikuti.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Cerita yang disertai ilustrasi gambar/puzzle, teks bacaan “Manusia sebagai Makhluk Individu dan Sosial”, konsep tentang karakteristik manusia sebagai makhluk individu dan sosial.

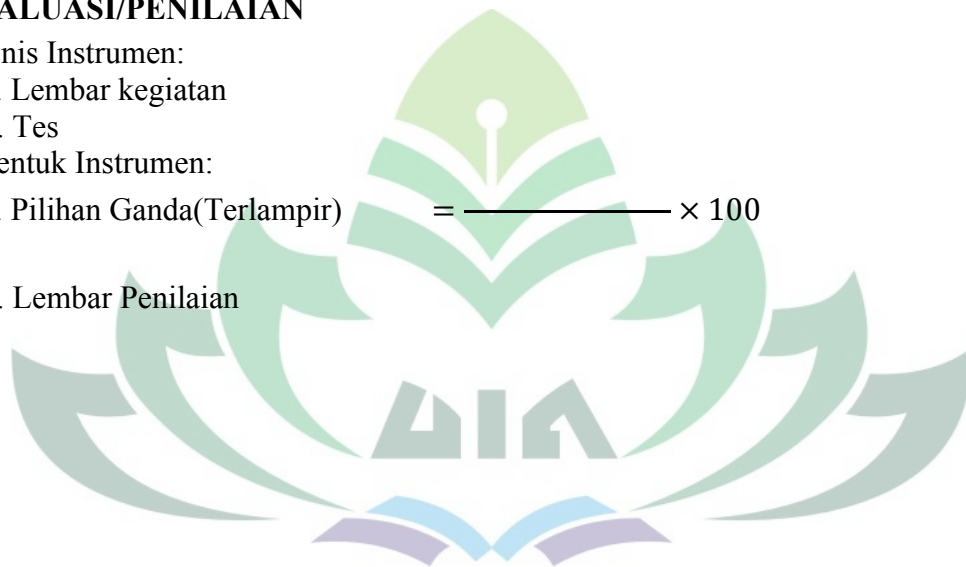
H. EVALUASI/PENILAIAN

1. Jenis Instrumen:

- Lembar kegiatan
- Tes

2. Bentuk Instrumen:

- Pilihan Ganda(Terlampir) $= \frac{\text{Jumlah Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100$
- Lembar Penilaian



Guru Kelas V

Bandar Lampung, 11 Februari 2019
peneliti

Tati, S.Pd.I

NIP

Ayu Nursifa

NPM : 1411100015

Mengetahui
Kepala Sekolah,

(Hartawan, S.Pd.I, MM)
NIP.197506021999031003



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : MIN 2 Bandar Lampung
Kelas / Semester : V / 2
Tema 5 : **Organ Tubuh Manusia dan Hewan**
Sub Tema 1 : **Tubuh Manusia**
Pembelajaran Ke : 4
Alokasi Waktu : (2 x 35 menit) 1 x pertemuan

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya.
KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar (KD) :

- 3.2 Menguraikan isi teks penjelasan tentang proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan) dan fungsinya, serta sistem pernapasan dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

Indikator:

- Memahami rangkaian teks mengenai aktivitas kehidupan manusia

Kompetensi Dasar (KD) :

- 4.2 Menyampaikan teks penjelasan tentang proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan) dan fungsinya, serta sistem pernapasan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

Indikator:

- aktivitas kehidupan manusia.
- • Membuat tulisan mengenai aktivitas
- kehidupan manusia.

PPKn**Kompetensi Dasar (KD) :**

3.6 Memahami perlunya saling memenuhi keperluan hidup.

Indikator:

- Memahami karakteristik manusia sebagai makhluk individu dan makhluk sosial.

Kompetensi Dasar (KD) :

4.6 Menyajikan dinamika saling memenuhi keperluan hidup antar daerah untuk menumbuhkan keutuhan nasional.

Indikator:

- Membuat perbandingan tentang karakteristik manusia sebagai makhluk individu dan makhluk sosial dalam bentuk tabel.

Matematika**Kompetensi Dasar (KD) :**

3.6 Menentukan hubungan antar satuan kuantitas dalam kehidupan sehari-hari (rim, lusin, kodi).

Indikator:

- Menentukan kesetaraan antar satuan kuantitas (rim, lusin, kodi).
- Menggunakan kesetaraan satuan dalam perhitungan atau pemecahan soal.

Kompetensi Dasar (KD) :

4.13 Merumuskan dengan kalimat sendiri, membuat model matematika, dan memilih strategi yang efektif dalam memecahkan masalah nyata sehari-hari yang berkaitan dengan konsep perbandingan, skala, dan hubungan antar kuantitas, serta memeriksa kebenaran jawabnya.

Indikator:

- Menerapkan strategi yang tepat untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan konsep perbandingan, skala, dan hubungan antarsatuan kuantitas.
- Memeriksa kebenaran jawaban dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan konsep perbandingan, skala, dan hubungan antarsatuan kuantitas.

IPS

Kompetensi Dasar (KD) :

- 3.1 Memahami aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional.

Indikator:

- Menenal aktivitas kehidupan manusia dan perubahannya dalam ruang di bidang sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya dalam lingkup nasional.

Kompetensi Dasar (KD) :

- 4.1 Menyajikan hasil pengamatan mengenai aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional dari sumber-sumber yang tersedia

Indikator:

- Menyusun laporan secara tertulis tentang mengenai aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan membaca cerita kontekstual yang disertai ilustrasi gambar, siswa mampu memahami langkah-langkah pemecahan masalah matematika yang melibatkan operasi hitung satuan kuantitas dengan cermat
- Dengan menyelesaikan soal cerita, siswa mampu memecahkan masalah matematika yang melibatkan operasi hitung satuan kuantitas dengan mandiri
- Dengan mencari informasi dari berbagai sumber, siswa mampu mengetahui faktor yang mempengaruhi perubahan aktivitas manusia dengan rasa ingin tahu
- Dengan berdiskusi dalam kelompok, siswa mampu mengungkapkan gagasan tentang aktivitas manusia dan perubahan yang terjadi saat ini dengan percaya diri
- Dengan mengamati gambar banjir, siswa mampu menyebutkan tindakan yang perlu dilakukan terhadap peristiwa tersebut dengan peduli

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Mengamati gambar dan memahami langkah-langkah pemecahan masalah yang disajikan melalui cerita melibatkan operasi hitung satuan kuantitas
- Berlatih menyelesaikan soal problem solving yang melibatkan satuan kuantitas
- Mencari informasi dari berbagai sumber tentang faktor yang mempengaruhi perubahan aktivitas manusia dalam kehidupannya
- Mendiskusikan aktivitas manusia dan perubahannya yang terjadi saat ini
- Mengidentifikasi karakteristik manusia sebagai makhluk individu dan sosial

- Mengamati gambar banjir untuk mencari tahu respon yang akan dilakukan terhadap peristiwa tersebut

E. PENDEKATAN & METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : ceamah diskusi, tanya jawab, penugasan.
- Model : Contextual Teaching and Learning (CTL)

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "<i>Tubuh Manusia</i>". ▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kegiatan dimulai dengan mengkomunikasikan kepada siswa tentang kegiatan yang akan dilakukan ▪ Guru membacakan cerita yang melibatkan operasi hitung antar satuan kuantitas. Sambil mendengarkan cerita, siswa bias melihat ilustrasi gambar yang terdapat di buku siswa. ▪ Rasa ingin tahu siswa distimulus dengan melakukan tanya-jawab untuk menyelesaikan persoalan. ▪ Guru membimbing siswa dalam menyelesaikan latihan berupa soal ▪ Dengan mengerjakan soal, siswa dituntut untuk mengasosiasi pemahaman awalnya tentang konsep, konversi, dan operasi hitung satuan kuantitas ▪ Guru meminta siswa menyampaikan hasil kerjanya. ▪ Siswa dilatih untuk mencari tahu informasi tentang faktor yang mempengaruhi perubahan aktivitas manusia dalam kehidupannya ▪ Siswa bisa menggali informasi dari buku-buku 	45 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>referensi, internet, dan sebagainya.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Informasi yang diperoleh dapat buku siswa (kegiatan membaca) ▪ Guru melakukan tanya-jawab yang mengarahkan siswa untuk menyebutkan aktivitas manusia dan perubahan yang terjadi saat ini (kegiatan menanya) ▪ Hasil tanya-jawab dapat dituliskan pada buku siswa ▪ Bersama teman sebangku, siswa menggali informasi selengkap mungkin tentang karakteristik manusia sebagai makhluk individu dan sosial ▪ Siswa mengumpulkan informasi tersebut untuk membandingkan karakteristik manusia sebagai makhluk individu dan sosial ▪ Siswa mengamati gambar banjir kemudian dibimbing guru untuk menyebutkan perannya sebagai makhluk individu dan sosial dalam menyikapi peristiwa tersebut 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	10 menit

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Guru & Buku Siswa Tema : *Organ Tubuh Manusia dan Hewan* Kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).

I. H. EVALUASI/PENILAIAN

1. Jenis Instrumen:
 - a. Lembar kegiatan
 - b. Tes
2. Bentuk Instrumen:

a. Pilihan Ganda(Terlampir) = ————— × 100

b. Lembar Penilaian

Guru Kelas V

Bandar Lampung, 16 Februari 2019
peneliti

Tati, S.Pd.I

NIP

Ayu Nursifa

NPM : 1411100015



Mengetahui
Kepala Sekolah,

(Hartawan,S.Pd.I, MM)

NIP.197506021999031003



Lampiran 6.1

DAFTAR NAMA DAN NILAI EKSPERIMEN

No	Pesertadidik	Nilai
1	romi L bangsawan	60
2	nadif sayyid ahmad kadafi	60
3	zacky ramadhan	60
4	yuniazar mulia al ganaf	60
5	syifa ajeng chairunnisa	60
6	seszha adzkia nailatul hoiruh	60
7	rafit azzaki	60
8	osa junivan al ghifari	67
9	muhammad raffa al-gifari	67
10	nadin cahya titian hasan	67
11	ziyan hukaima zahwa	67
12	mutiara hikmah	67
13	nur alika anggraini	74
14	muhammad najib akbar	74
15	muhammad arya aditya	74
16	muhammad al-baik yahya	74
17	muamar haikal	74
18	marisa putri nadzifah	80
19	m. zulfikar ABD aziz	80
20	m. zaidan dafa	80
21	m. satria bagas kara	80
22	m. abi Sali wicaksono	80
23	Agnes maulita	87
24	m lekhar attizani	87
25	m kholdun ramadhan	87
26	kaila aura atania	87
27	hafidz rafi rabbani	87
28	habibi	87
29	fauzan zalfa mufid	94
30	fariha madinatul munawaroh	94
31	faqih al gandhi	94
32	fahru hidayatulloh	94
33	eman sulaiman	94
34	aurellia najma assyfa	94
35	ahmad fadel albatani	94
36	m zidan raihan	94

Lampiran 6.2

DAFTAR NAMA DAN NILAI KONTROL

No	Pesertadidik	Nilai
1	M Juttana	40
2	M.Ridho Saputra	40
3	M.Afif Al-Siraj	40
4	M.Fabian Sintriya F	40
5	Muhammad Akhyar Alghifari	47
6	Muhammad Nazmi Faza	47
7	Rangga Dwi Hermawan	47
8	Riva Pratama	47
9	Afdhol Zulkarnain	54
10	Ainun Dhia Nabila	54
11	Siti Nur Fadilah	54
12	Achmad Fachrullah	54
13	Rizky Akbar Kurniawan N	60
14	Alpito Giovani	60
15	Derajadtuloh Anugrah S	60
16	Amjadi Muaz	60
17	Anisa Mu'ti Lutfia	60
18	Ardan Varos Atallah S	67
19	Arief Ramadhan	67
20	Arqan Zahir Putra R.	67
21	Cinta Syifa Salsabila	67
22	Dina Raisah Ali	67
23	Aura Fajra Siregar	74
24	Fadil Putr Suselo	74
25	Khansa Aliyah Kumara	74
26	Fakhri Zahrah Eka	74
27	Fanny Mega Utami	74
28	Khoviva Tunnisa	74
29	Lutfua Zulfa	74
30	Raihan Afdal Dwi Kurnia	74
31	M Adhyaksa Siregar	74
32	M Naufal Azzahir	80
33	M Rafli Aditia Saputra	80

lampiran 6.3

UJI NORMALITAS PRETEST KELAS EKSPERIM

no	peserta didik	xi	xi kuadrat	zi	f(zi)	s(zi)
1	rafit azzaki	34	1156	-1.39096	0.08211922	0.02777778
2	zacky ramadhan	34	1156	-1.39096	0.08211922	0.05555556
3	yuniazar mulia al ganaf	34	1156	-1.39096	0.08211922	0.08333333
4	syifa ajeng chairunnisa	34	1156	-1.39096	0.08211922	0.11111111
5	seszha adzkia nailatul hoiruh	34	1156	-1.39096	0.08211922	0.13888889
6	romi L bangsawan	34	1156	-1.39096	0.08211922	0.16666667
7	ziyan hukaima zahwa	40	1600	-0.97251	0.16539904	0.19444444
8	m lekhar attizani	40	1600	-0.97251	0.16539904	0.22222222
9	nur alika anggraini	40	1600	-0.97251	0.16539904	0.25
10	nadin cahya titian hasan	40	1600	-0.97251	0.16539904	0.27777778
11	nadif sayyid ahmad kadafi	40	1600	-0.97251	0.16539904	0.30555556
12	mutiara hikmah	47	2209	-0.48432	0.31408062	0.33333333
13	muhammad al-baik yahya	47	2209	-0.48432	0.31408062	0.36111111
14	muhammad najib akbar	47	2209	-0.48432	0.31408062	0.38888889
15	Agnes maulita	47	2209	-0.48432	0.31408062	0.41666667
16	muhammad raffa al-gifari	54	2916	0.003875	0.50154571	0.44444444
17	muamar haikal	54	2916	0.003875	0.50154571	0.47222222
18	marisa putri nadzifah	54	2916	0.003875	0.50154571	0.5
19	m. zulfikar ABD aziz	54	2916	0.003875	0.50154571	0.52777778
20	m. zaidan dafa	54	2916	0.003875	0.50154571	0.55555556
21	m. satria bagas kara	54	2916	0.003875	0.50154571	0.58333333
22	fariha madinatul munawaroh	60	3600	0.422324	0.66360574	0.61111111
23	m zidan raihan	60	3600	0.422324	0.66360574	0.63888889
24	osa junivan al ghifari	60	3600	0.422324	0.66360574	0.66666667
25	m kholdun ramadhan	60	3600	0.422324	0.66360574	0.69444444
26	kaila aura atania	67	4489	0.910515	0.81872454	0.72222222
27	hafidz rafi rabbani	67	4489	0.910515	0.81872454	0.75
28	habibi	67	4489	0.910515	0.81872454	0.77777778
29	fauzan zalfa mufid	67	4489	0.910515	0.81872454	0.80555556
30	m. abi Sali wicaksono	74	5476	1.398706	0.91904945	0.83333333
31	faqih al gandhi	74	5476	1.398706	0.91904945	0.86111111
32	fahru hidayatulloh	74	5476	1.398706	0.91904945	0.88888889
33	eman sulaiman	74	5476	1.398706	0.91904945	0.91666667
34	aurellia najma assyfa	74	5476	1.398706	0.91904945	0.94444444
35	ahmad fadel albatani	74	5476	1.398706	0.91904945	0.97222222
36	muhammad arya aditya	74	5476	1.398706	0.91904945	1
jumlah		1942	3771364			
rata-rata		53.9444444				
simpangan baku		14.338648				
l hitung		0.14015652				
l tabel		0.147				

jadi $0,140 < 0,147$ maka data berdistribusi normal

EN

$f(z_i)-s(z_i)$	$ F(z_i)-s(z_i) $
0.05434144	0.054341438
0.02656366	0.02656366
-0.0012141	0.001214118
-0.0289919	0.028991896
-0.0567697	0.056769674
-0.0845475	0.084547451
-0.0290454	0.029045407
-0.0568232	0.056823185
-0.084601	0.084600963
-0.1123787	0.112378741
-0.1401565	0.140156518
-0.0192527	0.019252716
-0.0470305	0.047030493
-0.0748083	0.074808271
-0.102586	0.102586049
0.05710127	0.057101266
0.02932349	0.029323489
0.00154571	0.001545711
-0.0262321	0.026232067
-0.0540098	0.054009845
-0.0817876	0.081787622
0.05249463	0.052494628
0.02471685	0.02471685
-0.0030609	0.003060928
-0.0308387	0.030838706
0.09650232	0.096502318
0.06872454	0.06872454
0.04094676	0.040946763
0.01316898	0.013168985
0.08571611	0.085716112
0.05793833	0.057938334
0.11109526	0.11109526
0.00238278	0.002382779
-0.025395	0.025394999
-0.0531728	0.053172777
-0.0809506	0.080950555

UJI NORMALITAS POSTEST

no	peserta didik	xi	xi kuadrat
1	romi L bangsawan	60	3600
2	nadif sayyid ahmad kadafi	60	3600
3	zacky ramadhan	60	3600
4	yuniazar mulia al ganaf	60	3600
5	syifa ajeng chairunnisa	60	3600
6	seszha adzkia nailatul hoirul	60	3600
7	rafit azzaki	60	3600
8	osa junivan al ghifari	67	4489
9	muhammad raffa al-gifari	67	4489
10	nadin cahya titian hasan	67	4489
11	ziyan hukaima zahwa	67	4489
12	mutiara hikmah	67	4489
13	nur alika anggraini	74	5476
14	muhammad najib akbar	74	5476
15	muhammad ariya aditya	74	5476
16	muhammad al-baik yahya	74	5476
17	muamar haikal	74	5476
18	marisa putri nadzifah	80	6400
19	m. zulfikar ABD aziz	80	6400
20	m. zaidan dafa	80	6400
21	m. satria bagas kara	80	6400
22	m. abi Sali wicaksono	80	6400
23	Agnes maulita	87	7569
24	m lekhar attizani	87	7569
25	m kholdun ramadhan	87	7569
26	kaila aura atania	87	7569
27	hafidz rafi rabbani	87	7569
28	habibi	87	7569
29	fauzan zalfa mufid	94	8836
30	fariha madinatul munawaroh	94	8836
31	faqih al gandhi	94	8836
32	fahru hidayatulloh	94	8836
33	eman sulaiman	94	8836
34	aurellia najma assyfa	94	8836
35	ahmad fadel albatani	94	8836
36	m zidan raihan	94	8836
jumlah		2799	223127
rata-rata		77.75	
simpangan baku		12.54108	
l hitung		0.13766	
l tabel		0.147	

jadi $0,137 < 0,147$ maka d

zi	f(zi)	s(zi)	f(zi)-s(zi)	IF(zi)-s(zi)I
-1.41535	0.078483	0.027778	0.050705	0.050705302
-1.41535	0.078483	0.055556	0.022928	0.022927524
-1.41535	0.078483	0.083333	-0.00485	0.004850254
-1.41535	0.078483	0.111111	-0.03263	0.032628031
-1.41535	0.078483	0.138889	-0.06041	0.060405809
-1.41535	0.078483	0.166667	-0.08818	0.088183587
-1.41535	0.078483	0.194444	-0.11596	0.115961365
-0.85718	0.195672	0.222222	-0.02655	0.026550419
-0.85718	0.195672	0.25	-0.05433	0.054328197
-0.85718	0.195672	0.277778	-0.08211	0.082105974
-0.85718	0.195672	0.305556	-0.10988	0.109883752
-0.85718	0.195672	0.333333	-0.13766	0.13766153
-0.29902	0.382463	0.361111	0.021352	0.021352266
-0.29902	0.382463	0.388889	-0.00643	0.006425512
-0.29902	0.382463	0.416667	-0.0342	0.03420329
-0.29902	0.382463	0.444444	-0.06198	0.061981067
-0.29902	0.382463	0.472222	-0.08976	0.089758845
0.17941	0.571192	0.5	0.071192	0.071192287
0.17941	0.571192	0.527778	0.043415	0.04341451
0.17941	0.571192	0.555556	0.015637	0.015636732
0.17941	0.571192	0.583333	-0.01214	0.012141046
0.17941	0.571192	0.611111	-0.03992	0.039918824
0.737576	0.769614	0.638889	0.130725	0.130725131
0.737576	0.769614	0.666667	0.102947	0.102947353
0.737576	0.769614	0.694444	0.07517	0.075169575
0.737576	0.769614	0.722222	0.047392	0.047391798
0.737576	0.769614	0.75	0.019614	0.01961402
0.737576	0.769614	0.777778	-0.00816	0.008163758
1.295742	0.902468	0.805556	0.096912	0.096912278
1.295742	0.902468	0.833333	0.069134	0.0691345
1.295742	0.902468	0.861111	0.041357	0.041356722
1.295742	0.902468	0.888889	0.013579	0.013578944
1.295742	0.902468	0.916667	-0.0142	0.014198833
1.295742	0.902468	0.944444	-0.04198	0.041976611
1.295742	0.902468	0.972222	-0.06975	0.069754389
1.295742	0.902468	1	-0.09753	0.097532167

lata brdistribusi normal

UJI HOMOGENITAS PRETEST EKSPERIMEN

no	peserta didik	nilai pretest eksperimen	no
1	rafit azzaki	34	1
2	zacky ramadhan	34	2
3	yuniazar mulia al ganaf	34	3
4	syifa ajeng chairunnisa	34	4
5	seszha adzkia nailatul hoiruh	34	5
6	romi L bangsawan	34	6
7	ziyan hukaima zahwa	40	7
8	m lekhar attizani	40	8
9	nur alika anggraini	40	9
10	nadin cahya titian hasan	40	10
11	nadif sayyid ahmad kadafi	40	11
12	mutiara hikmah	47	12
13	muhammad al-baik yahya	47	13
14	muhammad najib akbar	47	14
15	Agnes maulita	47	15
16	muhammad raffa al-gifari	54	16
17	muamar haikal	54	17
18	marisa putri nadzifah	54	18
19	m. zulfikar ABD aziz	54	19
20	m. zaidan dafa	54	20
21	m. satria bagas kara	54	21
22	fariha madinatul munawaroh	60	22
23	m zidan raihan	60	23
24	osa junivan al ghifari	60	24
25	m kholdun ramadhan	60	25
26	kaila aura atania	67	26
27	hafidz rafi rabbani	67	27
28	habibi	67	28
29	fauzan zalfa mufid	67	29
30	m. abi Sali wicaksono	74	30
31	faqih al gandhi	74	31
32	fahru hidayatulloh	74	32
33	eman sulaiman	74	33
34	aurellia najma assyfa	74	
35	ahmad fadel albatani	74	
36	muhammad arya aditya	74	
jumlah		1942	jumlah
rata-rata		53.94444444	rata-rata
varians		199.8858025	varians
	f hitung		
	f tabel		

jadi $1,515 < 1,788$ maka data h

MEN DAN KONTROL

peserta didik	nilai pretest kontrol
AINUN DHIA NABILA	34
SITI NUR FADILAH	34
ACHMAD FACHRULLAH	34
RIZKY AKBAR KURNIAWAN N	34
ALPITO GIOVANI	34
DERAJADTTULOH ANUGRAH S	34
AMJADI MUAZ	34
ANISA MU'TI LUTFIA	40
ARDAN VAROS ATALLAH S	40
ARIEF RAMADHAN	40
ARQAN ZAHIR PUTRA R.	40
CINTA SYIFA SALSABILA	40
DINA RAISAH ALI	47
AURA FAJRA SIREGAR	47
FADIL PUTR SUSELO	47
KHANSA ALIYAH KUMARA	47
FAKHRI ZAHRAH EKA	47
FANNY MEGA UTAMI	47
KHOVIVA TUNNISA	54
LUTFUA ZULFA	54
RAIHAN AFDAL DWI KURNIA	54
M ADHYAKSA SIREGAR	54
M NAUFAL AZZAHIR	54
M RAFLI ADITIA SAPUTRA	60
M JUTTANA	60
M.RIDHO SAPUTRA	60
M.AFIF AL-SIRAJ	60
M.FABIAN SINTRIYA F	60
MUHAMMAD AKHYAR ALGHIFARI	67
MUHAMMAD NAZMI FAZA	67
RANGGA DWI HERMAWAN	67
RIVA PRATAMA	67
AFDHOL ZULKARNAIN	67

	1625
	49.24242424
	131.8806244
1.515657083	
1.788607919	

omogen

no
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36

jumlah
rata-rata
varians

UJI HOMOGENITAS POSTEST EKSPERIM

peserta didik	nilai posttest eksperimen	no
romi L bangsawan	60	1
nadif sayyid ahmad kadafi	60	2
zacky ramadhan	60	3
yuniazar mulia al ganaf	60	4
syifa ajeng chairunnisa	60	5
seszha adzkia nailatul hoiruh	60	6
rafit azzaki	60	7
osa junivan al ghifari	67	8
muhammad raffa al-gifari	67	9
nadin cahya titian hasan	67	10
ziyan hukaima zahwa	67	11
mutiara hikmah	67	12
nur alika anggraini	74	13
muhammad najib akbar	74	14
muhammad arya aditya	74	15
muhammad al-baik yahya	74	16
muamar haikal	74	17
marisa putri nadzifah	80	18
m. zulfikar ABD aziz	80	19
m. zaidan dafa	80	20
m. satria bagas kara	80	21
m. abi Sali wicaksono	80	22
Agnes maulita	87	23
m lekhar attizani	87	24
m kholdun ramadhan	87	25
kaila aura atania	87	26
hafidz rafi rabbani	87	27
habibi	87	28
fauzan zalfa mufid	94	29
fariha madinatul munawaroh	94	30
faqih al gandhi	94	31
fahru hidayatulloh	94	32
eman sulaiman	94	33
aurellia najma assyfa	94	
ahmad fadel albatani	94	
m zidan raihan	94	
	2799	jumlah
	77.75	rata-rata
	152.9097222	varians
	f hitung	
	f tabel	

jadi $0,976 < 1,788$ maka data hor

LEN DAN KONTROL

peserta didik	nilai posttest kontrol
M JUTTANA	40
M.RIDHO SAPUTRA	40
M.AFIF AL-SIRAJ	40
M.FABIAN SINTRIYA F	40
MUHAMMAD AKHYAR ALGHIFARI	47
MUHAMMAD NAZMI FAZA	47
RANGGA DWI HERMAWAN	47
RIVA PRATAMA	47
AFDHOL ZULKARNAIN	54
AINUN DHIA NABILA	54
SITI NUR FADILAH	54
ACHMAD FACHRULLAH	54
RIZKY AKBAR KURNIAWAN N	60
ALPITO GIOVANI	60
DERAJADTTULOH ANUGRAH S	60
AMJADI MUAZ	60
ANISA MU'TI LUTFIA	60
ARDAN VAROS ATALLAH S	67
ARIEF RAMADHAN	67
ARQAN ZAHIR PUTRA R.	67
CINTA SYIFA SALSABILA	67
DINA RAISAH ALI	67
AURA FAJRA SIREGAR	74
FADIL PUTR SUSELO	74
KHANSA ALIYAH KUMARA	74
FAKHRI ZAHRAH EKA	74
FANNY MEGA UTAMI	74
KHOVIVA TUNNISA	74
LUTFUA ZULFA	74
RAIHAN AFDAL DWI KURNIA	74
M ADHYAKSA SIREGAR	74
M NAUFAL AZZAHIR	80
M RAFLI ADITIA SAPUTRA	80

	2025
	61.36363636
	156.5950413
0.976465927	
1.788607919	

nogen

lampiran 6.6

UJI HIPOTESIS HASIL BELAJAR IPA

no	posttest	
	kelas ekspeimen	kelas kontrol
1	60	40
2	60	40
3	60	40
4	60	40
5	60	47
6	60	47
7	60	47
8	67	47
9	67	54
10	67	54
11	67	54
12	67	54
13	74	60
14	74	60
15	74	60
16	74	60
17	74	60
18	80	67
19	80	67
20	80	67
21	80	67
22	80	67
23	87	74
24	87	74
25	87	74
26	87	74
27	87	74
28	87	74
29	94	74
30	94	74
31	94	74
32	94	80
33	94	80
34	94	
35	94	
36	94	
jumlah	2799	2025
X bar	77.75000000	61.36363636
s	12.54107537	12.70781792
si^	157.2785714	161.4886364
n	36	33
1/n1	0.027777778	
1/n2		0.03030303

sp2	159	
sp	13	12,6289007
t hitung	5.387322	
t tabel	1.996008354	



Lampiran 6.7

Perhitungan Manual Uji Hipotesis Hasil Belajar IPA

PERHITUNGAN MANUAL UJI HIPOTESIS HASIL BELAJAR IPA

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji-t dua pihak.

Mencari nilai $t_{hitung} = \frac{(\quad)}{\quad}$

Dimana diketahui,

$$\bar{x}_1 = 77,7500 \quad s_1 = 157,2785 \quad n_1 = 36$$

$$\bar{x}_2 = 61,3636 \quad s_2 = 161,488 \quad n_2 = 33$$

$$t_{hitung} = \frac{(\quad) - (\quad)}{\frac{(\quad) + (\quad)}{2} \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

dengan

$$= \frac{(\quad) - (\quad)}{\frac{(\quad) + (\quad)}{2} \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$= \frac{(\quad) - (\quad)}{\frac{(\quad) + (\quad)}{2} \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$= \frac{(\quad) - (\quad)}{\frac{(\quad) + (\quad)}{2} \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$= \frac{(\quad) - (\quad)}{\frac{(\quad) + (\quad)}{2} \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} = 159,289007$$

$$sp = \sqrt{\frac{159,289007^2}{2}} = 12,6289007$$

[illegible]



KARTU KONSULTASI SKRIPSI

Pembimbing II : Hasan Sastra Negara,M.Pd.

[illegible]